黑苹果，苹果黑
苹果问题的中国讨论

辞灾变，迎熊猫
关于CTM的一点小结

08月上
本期特惠价 ¥7.00



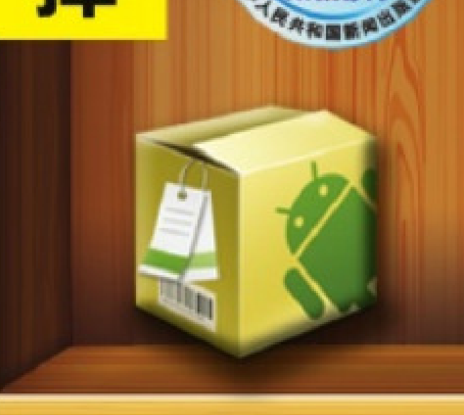


Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第411期



大众软件®

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择

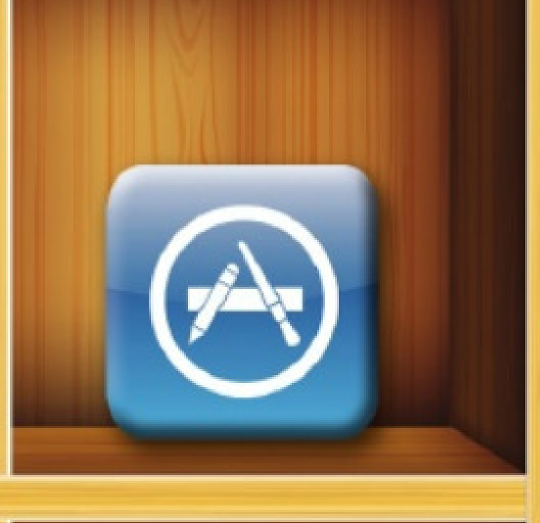






软件商店的那些事儿

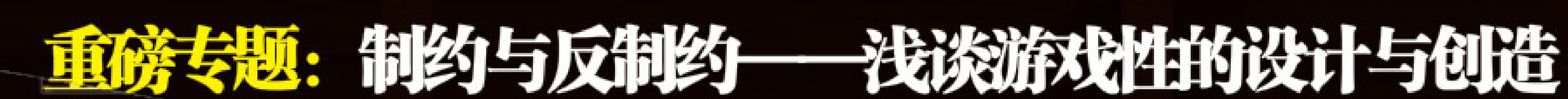








ISSN 1007-0060



重磅专题：制约与反制约——浅谈游戏性的设计与创造



本期强档攻略
马克思·佩恩3



2012年度巨献
900K的Q版3D梦幻巨作
3秒下载 Q爽一夏
魔之精灵
ONLINE
2012年7月16日全民公测
Q版操作流
自由开放战斗模式，
技巧意识一个不能少，
Q版也走操作流！
梦幻日系画风
清晰可爱，
酷绚潮流造型千奇百怪，
享受时尚游戏画风
精灵高自由
全开放式精灵天赋设计，
四大类别，双向选择，
两大脉络，十余项分支，
个性组合千变万化
养成宠物多
百余种宠物，
趣味性养成从猛到萌，
千余种进阶变化造型，
玩转宠物图鉴魔法书
活动全天候
农场、塔防TD、战场、竞技、
棋牌植入新体验，活动趣多多，
多重副本覆盖全天候
WWW.5AY.COM

重点推荐

P18 特别策划
24小时营业的“农贸市场”
——软件商店的那些事儿

蓬勃发展的软件商店通过无处不在的互联网将成千上万款应用送入用户的“菜篮子”，让每个人都用上了质优价廉的应用软件。



P48 应用聚焦
网络打印机安装实用案例

在新一轮无线网络热潮中，打印机的远程网络应用正成为个人用户必须面对的棘手问题。我们就从几个例子中，看一看笔者和朋友们是怎样做的吧。



P91 攻城略地
马克思・佩恩3

MP3解决了前两代在游戏性层面上的巨大缺陷，将暴力美学特征与TPS游戏系统有机地结合到一起，让马克思・佩恩大叔的谢幕演出得以圆满完成。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
甘 肃	李 颖	北 京	王玉龙
广 东	赵俊宇	云 南	杜云龙
山 西	林 翔	江 苏	张 昭
甘 肃	刑幻滨	浙 江	邱林宇
内蒙古	杜雨晴	上 海	李 亮
湖 北	周 昭	成 都	桥 云
湖 南	郭 凯	陕 西	陆 玉
北 京	杨 林	江 西	赵 哲
安 徽	孟 达	山 西	毋 宁
宁 夏	李 健	广 东	王 杨



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个



精英部队
ELITE FORCES
2012现代战争网游
打造专属枪械
成就战争传奇
火热测试进行中 EF.9HGAME.COM 领取激活码
九合天下
九合游戏
9hgame.com
VIN

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君 郑弢
本期责编 郑弢
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年8月1日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

责编手记



《大众软件》走到第411期，也终于轮到本编辑登上历史的舞台了。本人便是头一次露面担当责编的一丝blue，所以如果在本期杂志上你发现了什么错误，可以不要告诉别人，但一定要告诉我。

本期杂志的制作周由于受到端午假期与欧洲杯足球的两面夹击，致使众编辑一度陷入催稿危机之中。好在欧洲杯适时闭幕，端午节恰逢周末，又有连日阴雨送来凉爽天气，大家总算将稿件一一完成，平安渡过了出片周。

说到端午就不得不提到粽子。每到这个节日，许多家庭都会烧水煮米准备手制粽子。我们家乡的粽叶多是以一种大竹叶制成，我直到最近才知道这种大竹叶学名叫箬叶。不过比起粽叶来，对馅料的加工才是重点。虽然个人更爱秋天的板栗粽，不过在端午最常见的还是肉粽和豆沙粽。在北方，枣馅粽子也是颇受欢迎的。我还记得头一次吃大枣粽子由于完全没有料到有枣核的存在差点把门牙磕掉的经历。至于不时被人提起的杨梅粽，虽然是苏东坡曾经提到过的，但我个人实在有些消受不起，窃以为杨梅还是拿去泡制杨梅烧酒吧。

在我们家乡粽子和杨梅、茶叶蛋、绿豆糕可谓是端午四宝，在这个节日里是一定要吃一点的，除此之外，还有驱虫的菖蒲剑与祭酒的雄黄酒也是必不可少的。即使许多人家搬进了楼房，这些传统也常常保持了下来。在门窗边放些艾草菖蒲与蒜头，的确有一定的驱虫防蚊效果。比起那些化学喷雾来，这些材料无疑要天然安全得多。

本期责编：一丝blue







游戏动漫新课程 高薪就业直通车

酷热难当的夏日，你是否还穿梭于招聘会与企业面试之间？是否还在为找不到理想工作而忧心忡忡？是否仍然觉得前途一片茫然？或许，正处于人生选择关键路口的你，所需要的不是“待价而沽”，而是学习充电！作为重创意、求思维、待遇优厚且趣味性强的“金牌行业”——动漫游戏制作，急需高素质的多栖型人才！2012年6月，汇众教育推出全新课程体系，打造游戏动漫产业的综合素质教育！



动漫游戏教育新模式　报名从速！！

走进汇众教育 一路直达进名企

21世纪是一个技术爆炸的时代，各行各业的人才需求都在全面提升。去年毕业于一家普通大学的我，经历了大多数应届毕业生都要面对的找工作过程：海投简历、机械面试、忐忑不安地等待回音……空闲时间“宅”在寝室里打游戏，对于自己的人生没有丝毫明确的规划。

或许，对于初出茅庐的年轻人来说，一纸文凭并不是那么重要，学到一门技术、积累起属于自己的知识与实力才是“王道”。经过毕业后一段时间的思考，我选择了进入汇众教育学习网络游戏策划。一年的辛苦努力没有白费，在老师的悉心指导下，我不仅掌握了专业知识，还独立完成了自己的原创作品，走出校门后顺利进入一家大型游戏制作公司就职。现在的同学聚会上，我已经是众人艳羡的“金领”！

招生专业	专业课程	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	C++，Java，Windows程序开发	2D/3D游戏程序开发工程师、手机游戏程序开发工程师	3500-10000
游戏美术设计	游戏原画、道具、场景、人物设计、3D动画设计	游戏场景、游戏人物设计师、3D动画特效设计师	3000-8000
动画设计	2D动漫制作、3D模型制作、动画渲染	2D动画设计师、3D渲染师	2500-10000
高级动画特效设计	MAYA高级动画、动画合成与特效	高级动画师、高级特效师、高级CG动画师	3500-12000

招生对象： 18–35周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏动漫制作的在职、待业人士；

课程设置： 游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；

授课形式： 小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论＋企业项目实训；

郑重承诺： 入学即签《就业推荐协议》！

全国学习中心　　汇众教育官网：www.gamfe.com

重庆校区：023-63630011
成都校区：028-86925115
郑州校区：0371-63979871
长沙校区：0731-84457601
沈阳校区：024-22766600
武汉校区：027-87685520
广州校区：020-87566175
深圳校区：400-6185-681
西安校区：029-86690216
北京公主坟校区：010-63966411
北京北三环校区：010-51288995
北京中关村校区：010-51651119
北京动漫校区：010-59221466
上海徐汇校区：021-64510032
上海虹口游戏校区：021-36080008
上海虹口动漫校区：021-33872226
济南校区：0531-82399012
杭州校区：0571-87247756
青岛校区：0532-68851861



了解详情请拨打 400-6161-099　　汇众教育，致力于每一位学员成功！

飞一般的感觉
魅族MX四核手机

■晶合实验室 魔之左手

16GB版的魅族MX推出已有几个月，其出色的设计和优异的性能，让许多人至今记忆犹新，而近期魅族新MX手机推出后，人们才发现原来已近完美的MX只是个“试验品”，拥有四核处理器和新的Flyme界面，配备32GB/64GB容量的产品，才是真正的“完全体”MX。



从外形和包装上看，四核MX与之前的双核产品没什么差异，但这却是全球首批上市的四核手机

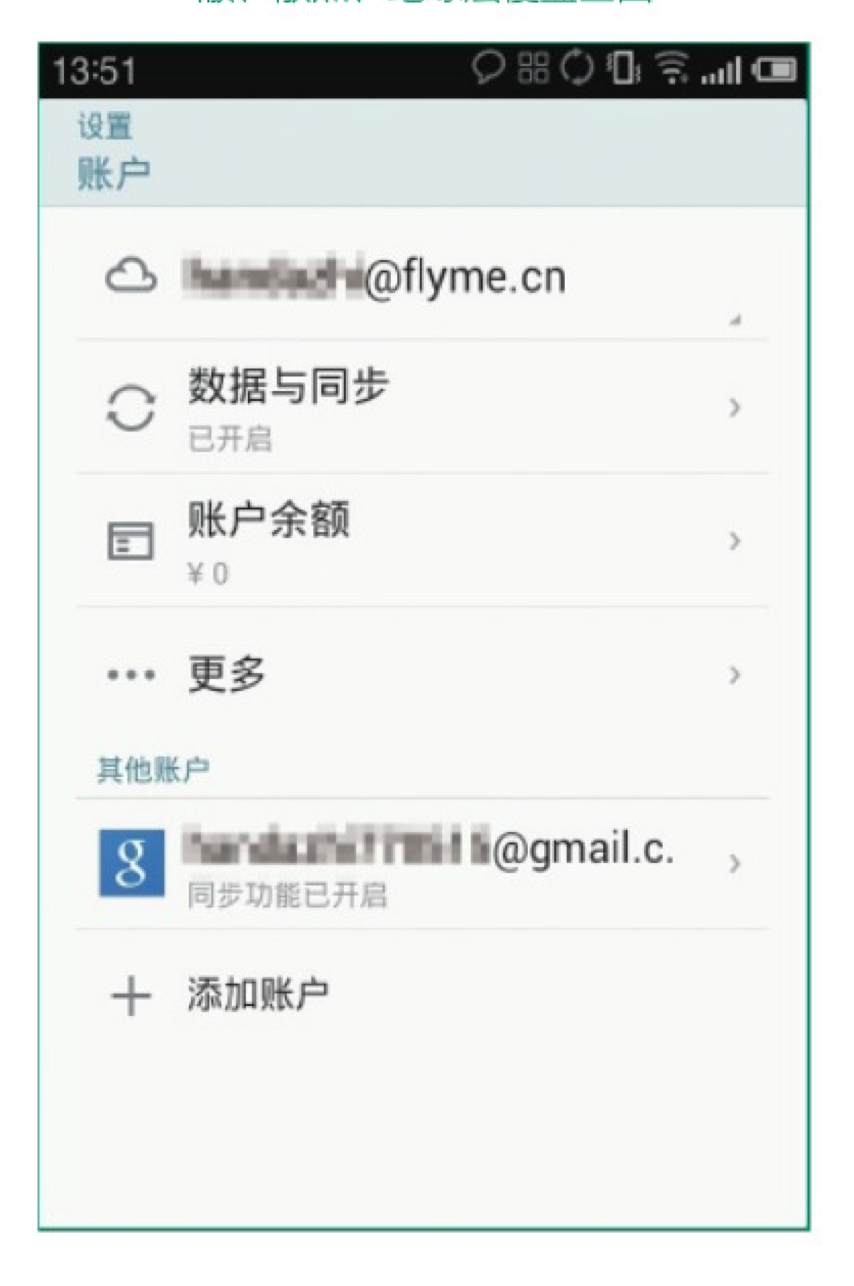

背部logo后标注的“32GB”标识，是它外表上与之前双核产品唯一的区别，看起来相当低调，背部800万像素摄像头拥有F2.2光圈镜头，可拍摄局部更突出的艺术感照片，并支持1080P影片拍摄，成像素质相当不错


它采用Micro SIM卡，安装时需打开非常紧密的后盖，建议用户不要经常拆装。其内部设计做工出色，电路板、电子元件整齐干净，屏蔽、散热、绝缘层覆盖全面



四核魅族MX除升级为1.4GHz四核处理器外，其他配置与MX双核版基本一致，仍采用1GB内存、4英寸640×960分辨率多点触摸屏，电池容量略微升级为1700mAh，支持GSM/WCDMA制式网络、WiFi、30万像素前置摄像头、蓝牙和GPS、A-GPS，以及多种状态感应器。其安兔兔测试得分达到11760（最高性能模式），以微弱优势领先三星Galaxy S3。在频繁使用下的续航时间为24小时左右（性能平衡模式，剩余15%电量），运行游戏、测试软件等高负载程序后，背部摄像头附近略有升温，不过仅是温温的而已


MX强调多媒体能力，增强了音频输出能力和显示效果。另外底部USB接口还支持MHL功能，可通过相应连线，将1080P视频输出到其他显示设备的HDMI接口，还拥有多媒体无线共享能力DLNA



→这也是一款“内秀”型的产品，Flyme系统是最大的亮点之一，用户可收发Flyme信息，同步联系人、短信，甚至手机设置。支持手机寻回，多用户账户管理，可同步安卓手机用户大都拥有的Gmail账户



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 魅族（MEIZU）
上市状态： 已上市
参考价格： 2999元（32GB）
附件： 充电器、数据线、SIM卡套等
咨询电话： 0756-6120888（服务热线）
推荐用户： 追求性能时尚的年轻用户
相似产品： HTC One X、三星Galaxy S3等



魅族的应用中心为用户提供经严格审核的程序，以及魅族主题等特色内容。同时它也内置Google的“Play商店”，为用户提供最新版本的软件升级



MX默认配置的程序并不多，但全都是经过精心设计的软件，包括更灵活的便签（如图）、更有序的文件管理器，以及易用的语音留言功能等

总结：

配置四核处理器的魅族MX在性能大幅提升的同时，还进一步提升了易用性，并维持了10.3mm的轻薄外形，以及较好的续航能力、温度控制，是一款性价比较高、配置全面、应用能力出色的手机。

千元智能新风潮

酷派7260手机

■晶合实验室 魔之左手

千元智能机是移动通讯厂商最吸引人的活动之一，而在今年，这一活动又有了升级，多款4英寸屏幕的大屏幕手机开始加入千元购机的行列，它们各具特色，拥有更吸引人的性价比，酷派7260就是其中的一款典型产品。

与酷派之前给人留下的商务印象不同，7260以及前后推出的多款产品，都隶属面向年轻时尚消费者的“酷玩”系列。它采用活泼的圆润造型，设计紧凑，尽管搭载较大的4英寸显示器，但整体尺寸并不大



尽管是面向年轻时尚用户的产品，7260的软件配置中仍然保持了一定的商务特色，例如“掌上证券”“Quickoffice”等，与年轻人更看重的微博、多媒体，女性用户喜爱的“女性时尚”等软件并列在一起

总结：

7260及其“兄弟”机型是酷派涉足时尚智能手机的尝试，各大电信厂商也在用它们提升3G用户的应用感受，从市场反应看，其高性价比确实吸引了很多年轻用户，大大扩展了酷派和3G的用户群。



7260采用醒目的白色后盖，厚度仅有11.8mm，重量125g，易于携带，手感舒适，配置320万像素摄像头



这款手机支持GSM/WCDMA双卡双待和Micro-SD卡容量扩展，安卓2.3系统、800MHz高通处理器和512MB内存的配置虽不算高，不过在运行常见软件和游戏时并没有卡顿，安兔兔测试得分1706、象限测试1296分，在这一档次手机中也算中规中矩



炫目度： ★★★★

口水度： ★★★★

性价比： ★★★★☆

厂商： 宇龙酷派（Coolpad）

上市状态： 已上市

参考价格： 999元/1299元（联通合约/裸机价）

附件： 充电器、数据线、4GB扩展卡等

咨询电话： 400-888-1388（服务热线）

推荐用户： 追求性价比的时尚年轻用户

相似产品： 中兴V889D，联想A750等

万向全能
明基XL2420T显示器

■晶合实验室 魔之左手



明基XL2420T采用24英寸1920×1080分辨率面板，外形简洁明快。其最高亮度350cd/m²，对比度1000:1，动态对比度可达到1200万:1，灰度响应时间2ms，刷新率120Hz，最高耗电量45W，待机功耗仅为0.5W



这款显示器提供了多种姿态控制方式，屏幕不仅可以在-5度~20度之间俯仰，而且还可顺时针旋转90度，支柱也可左右旋转各35度，加上左右170度的可视角度，使其应用方式相当多样，例如利用竖立的屏幕组合为更舒适的三屏显示方案



XL2420T采用触摸键控制，平时除了电源键外都完全融入边框，虽有微微的凹点但难以察觉，不过所有的触控点都带有灯光，只要手指扫过就会亮起来，配合直观的操控界面和清晰的手感，操控舒适方便



如果觉得在屏幕上操控仍显繁琐，希望在瞬息万变的游戏中迅速实施一些自己的配置，可在其外接控制器（Exclusive OSD controller design）上操作，除了用滚轮键呼出和调整选项外，还可直接将一些常用配置存入2个热键随时调用（另一个热键已定义为FPS模式，由明基与顶级职业玩家合作调校）。外接控制器的形状与底座呼应，平时可放在底座侧面，看起来就像是底座的一部分



设计精巧的导轨可让屏幕停留在任意位置，底座连接不仅牢固，而且可提供旋转能力，支架背面还带有耳机托架安装位，底部醒目的椭圆形洞则可用于约束线缆

XL2420T接口丰富，输入接口包括DVI、VGA、双HDMI和Display Port视频接口，以及USB输入接口。另外还拥有3个USB和耳机输出接口、外接控制器接口，其中两个USB和耳机输出接口位于侧面，更易于使用

作为外设产品线丰富的IT数码厂商，明基一直很重视对竞技游戏的支持，对玩家来说，更清晰准确的显示也是在游戏中取得优势的条件之一。秉承“Gaming is in the Details”设计理念的明基XL2420T显示器就是为这些用户提供的显示解决方案，它提供了暗部场景平衡模式、经过调校的FPS射击模式、配备外置人机界面控制器、屏幕提供了更多的角度调整方式、可自由切换屏幕显示尺寸，另外还支持NVIDIA 3D Vision 3D显示功能。

总结：

XL2420T不仅拥有出色的外形和功能设计，图像质量也相当不错，无论是欣赏电影还是玩游戏，都让人感觉轻松适意。



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★★
性价比： ★★★★

厂商： 明基（BenQ）
上市状态： 已上市
参考价格： 3499元
附件： 电源视频连线、说明书、外接控制器等
咨询电话： 400-888-8980（售前咨询）
推荐用户： 高端游戏发烧友、电竞玩家
相似产品： Alienware AW2310、华硕VG236H等

普及型超极本
联想IdeaPad U310

■晶合实验室 魔之左手

超极本的发展进入了第二个年头，新一代产品甚至已经等不及Ivy Bridge平台，在年中就开始纷纷上市。相对于第一代产品有些类似的外观、配置、价格，第二代超极本的设计更加丰富多彩，价位也开始延伸至更低端，接近甚至突破了5000元的心理价位。联想新一代超极本U310正是体现了这一趋势的普及型产品。



U310的外形与联想第一代超极本U300s非常不同，并不追求极致的轻薄，底部为扁长方体而非楔形，可更方便地布置内部配件，大幅降低成本。其顶盖仍为金属材质，有蓝、粉、灰3种色彩

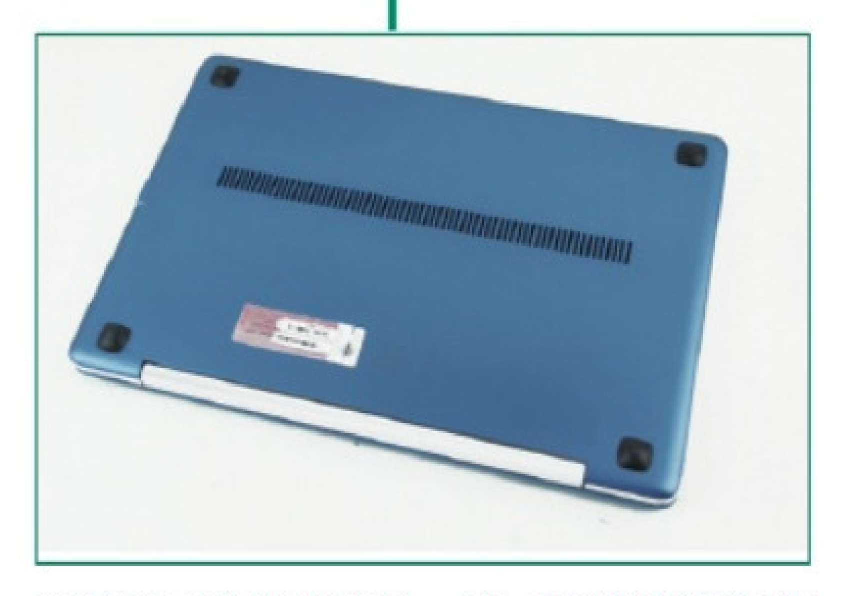
测试成绩表

项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2466
PCMark Vantage	PCMark	4422
3DMark Vantage（Performance）	总分	P1316
	GPU	1063
3DMark 06	默认设置	3226
Fritz Chess Mark	4线程	2659千步/秒
生化危机5	默认设置	22.2fps
街霸4	默认设置	34.37fps

U310屏幕顶端麦克风紧邻摄像头，视频聊天时的指向更准确。其键盘上的F1～F12键的默认设置被改为各种功能快捷键，节约了按键空间，为下方触摸板提供了足够的面积，加上采用左右按键一体式设计，因此触摸板的可触控面积显得很富余



其接口较全面，大都集中在左侧，散热口旁还有很实用的系统恢复键，右侧则仅有耳机、电源和一个USB 2.0接口



U310底面与顶盖颜色一致，其上没有任何螺丝孔，浑然一体，中央开有被动散热孔

主要配置

项目	参数
处理器	英特尔智能酷睿二代 i3-2367M@1.4GHz
内存	4GB DDR3
显示屏	13.3英寸LED显示器（分辨率1366×768）
硬盘	500GB机械硬盘+32GB SSD
显卡	英特尔HD3000核芯显卡
无线连接	802.11b/g/n及蓝牙3.0
光驱	无
接口及扩展	2×USB 3.0，1×USB 2.0，1×千兆以太网，1×HDMI，1×耳机麦克风合一，多合一读卡器
输入设备	联想高触感巧克力键盘，一体式多点触摸板
摄像头	100万像素摄像头，支持人脸识别
尺寸	333mm×225mm×18mm
重量	1.68kg。旅行重量1.95kg
操作系统	64位Windows 7家庭标准版+SP1，可一键恢复

U310目前仍采用Sandy Bridge平台，不过Ivy Bridge处理器及7系列芯片的电气结构没有改动，升级相当容易，应该很快会升级为新平台。其性能可满足日常办公与影音娱乐的需求，内置SSD提供的磁盘加速功能使开机时间明显缩短，更可在数秒内从睡眠状态唤醒。其正常使用下的续航时间可达6个半小时以上，长时间高负载运行后，底面左侧升温较明显，使用时略微垫高底部即可解决这一问题。

总结：

U310基本保持了轻薄时尚和超长续航等特点，价格却更加亲民，外形更加个性化，对超极本的普及将起到明显的加速作用。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商： 联想（Lenovo）
上市状态： 已上市
参考价格： 5499元
附件： 电源线、说明书等
咨询电话： 800-810-8888（售前咨询）
推荐用户： 追求轻薄的时尚商务，家庭用户
相似产品： 三星530U3B-A04、惠普Envy 4等



为游戏而生
NVIDIA GeForce GTX 670显卡

■晶合实验室 魔之左手

尽管受到28nm新生产工艺的影响，NVIDIA的新显卡发布速度并不算快，但确实在一步一步地充实着GeForce 600系列的阵营。对国内资金并不富裕的用户而言，定位稍低的GeForce GTX 670比高端的GeForce GTX 680、GTX 690更适合自己，不过其定位决定了在规格上必然有一些缩减，这些缩减是否会对游戏性能产生太大的影响，是用户最关心的问题。

GeForce GTX 670采用“开普勒”（Kepler）架构，核心代号GK104，相对于全规格的GTX 680精简了一组处理核心，流处理器为1344个，纹理单元112个，运行频率降低为915MHz，不过最高提速频率更接近GTX 680，达到980MHz，显存规格则与GTX 680完全一致。



GeForce GTX 670核心规格示意图

规格	GTX680	GTX670	GTX580	GTX570
流处理器数量	1536	1344	512	480
材质单元数量	128	112	64	60
光栅处理器数量	32	32	48	40
核心频率	1006MHz	915MHz	772MHz	732MHz
渲染器频率	N/A	N/A	1544MHz	1464MHz
提速最高频率	1058MHz	980MHz	N/A	N/A
核心制造工艺	28nm	28nm	40nm	40nm
显存频率	6.008GHz GDDR5	6.008GHz GDDR5	4.008GHz GDDR5	3.8GHz GDDR5
显存位宽	256bit	256bit	384bit	320bit
显存容量	2GB	2GB	1.5GB	1.25GB
热设计功耗	195W	170W	244W	219W

测试项目	项目（设置）	GeForce GTX 670
3DMark11	总分（Performance）	P8178
3DMark Vantage	总分（High）	H23483
	GPU（High）	22836
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080 8×AA	67.7fps
潜行者COP	白天（1920×1080 Ultra SSOA模式：默认，SSAO质量：高，4×MSAA）	234.7fps
失落星球2	1920×1080 最高设置 8×CSAA	81.0fps
CINEBENCH 11.5	OpenGL	57.93fps

在规格对比表中，我们会发现开普勒架构尽管继承了费米（Fermi）架构，但在某些方面的改动非常大，例如渲染器核心的数量暴增但频率不再翻倍，显存位宽减小等，前者大幅改善了芯片的功耗，后者则可降低板卡成本，并通过显存频率的增加保持了显存的总带宽。

从正面看，GeForce GTX 670似乎和GTX680相差不大，都采用全长设计，搭载尾部涡轮风扇和整体散热器，提供了双DVI和HDMI、DisPlay Port接口，支持多显卡SLI。但从背面我们会发现这款显卡其实并非真正的全长卡，板卡设计其实和一般中端卡差不多，那么它的实际性能又如何呢？



从背部会看到它其实并非全长卡

我们的测试平台为英特尔酷睿i7-3770K处理器、英特尔DZ77GA-70K主板、2GB Kingmax DDR3 1600内存×4、希捷Barracuda 3TB硬盘。操作系统为64位Windows 7简体中文旗舰版，安装最新INF驱动和NVIDIA公版301.42驱动。

在测试项目中，我们几乎都采用了软件/游戏的最高画质设置，并在游戏中开启全屏抗锯齿功能，得分或帧速说明它完全可满足游戏需求。在拷机软件测试中，其最高温度为86℃，整卡最高功耗约为185W。P





这是一款完全能“Hold住”目前所有高端游戏的显卡，而且板卡成本较低，芯片生产技术成熟后，价格将有很大的下降空间。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

厂商： 英伟达（NVIDIA）
上市状态： 已上市
参考价格： 3199元～3999元（根据显卡厂商定价）
附件： 根据显卡厂商配置
咨询电话： 无
推荐用户： 中高端游戏玩家
相似产品： Radeon HD 7950、NVIDIA GeForce GTX 580等



最廉价的Windows Phone体验

诺基亚Lumia610手机

■晶合实验室 魔之左手

诺基亚寄予厚望的Windows Phone系统手机Lumia系列，终于在国内逐一上市，不过却也迎来了一个不好的消息：Windows Phone 7.5手机无法升级到未来的Windows Phone 8系统，这使Lumia900与Lumia800的市场前景变得非常尴尬，但对另一款手机却没有什么影响，那就是主攻低端的Lumia610。

Lumia610的设计与710相似，采用传统的可拆卸后盖，而非Lumia800/900的一体成型壳体，因此略显厚重。但它提供的多种原厂后壳、保护壳，却使色彩变得个性活泼。其机身线条设计圆润，屏幕外框镶有金属饰边包覆，机背外壳有橡胶防滑涂层，握持手感不错。



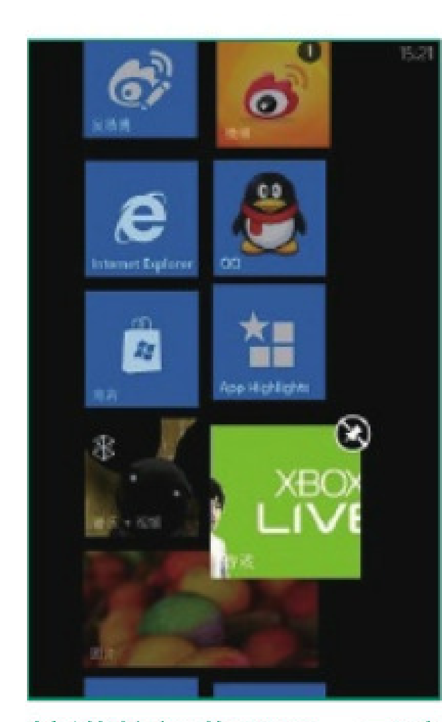
当拿下后盖窥看其内部设计时，屏幕下方的“大下巴”也会被随之取下，原来它们是连在一起的

作为入门型产品，Lumia610仍提供了3.7英寸ClearBlack AMOLED（800×480）显示屏、后置500万像素（具有双LED补光功能）摄像头、8GB ROM，以保证基本的用户使用体验。但其单核Qualcomm Snapdragon 800MHz处理器和256MB的RAM的规格都仅是Lumia710的一半，好在运行各项内置程序时并未出现卡顿等现象，与同价位Android智能手机相比，流畅度有过之而无不及。比较有意思的是它的实体按键排列与Lumia800相同，均集中在机身的右侧，Windows Phone控制按键也为触摸式设计，反而与Lumia710有较大区别。



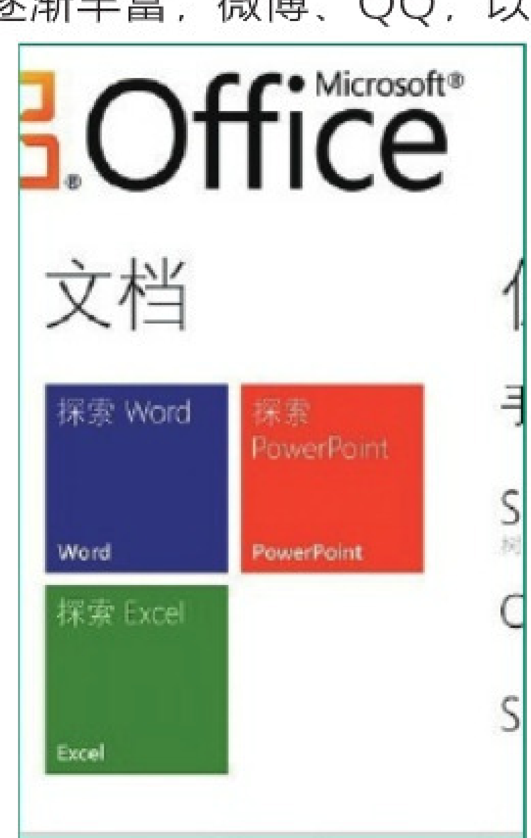
背部带有500万像素摄像头和LED补光灯

610的界面仍采用Metro UI，及所谓的“动态砖”显示方式，在程序图块区域即时更新的程序内容，用户很快就会习惯并喜欢上这一界面。另外其锁屏界面显示的信息相当丰富，包括日期、时间及当前的电池电量和网络状态等，如果有未接来电、未读短信和邮件也会一并显示在锁屏界面的底部。



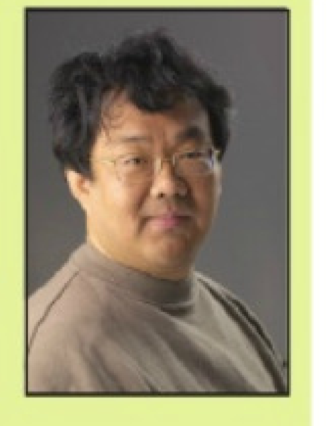
挤满的操作界面，可直接监控各程序的状态

在微软的大力支持下，我们在Lumia610上可以见到真正原汁原味的Word、Excel和PowerPoint，网上商城的软件也逐渐丰富，微博、QQ，以及常见的游戏都可以找到，另外诺基亚还提供了很多老用户熟悉的地图、导航软件，并为国内用户进行了优化。



Lumia610上原汁原味的Office软件

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



Lumia610这款机型作为诺基亚Windows Phone布局中低端市场的产品，在设计上有比Lumia800更多的“塞班”影子。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 诺基亚（Nokia）
上市状态： 已上市
参考价格： 1699元
附件： 耳机、说明书、联线、充电器等
咨询电话： 400-880-0123（服务热线）
推荐用户： 智能手机新用户，追求个性的年轻用户
相似产品： 暂无

黑苹果，苹果黑

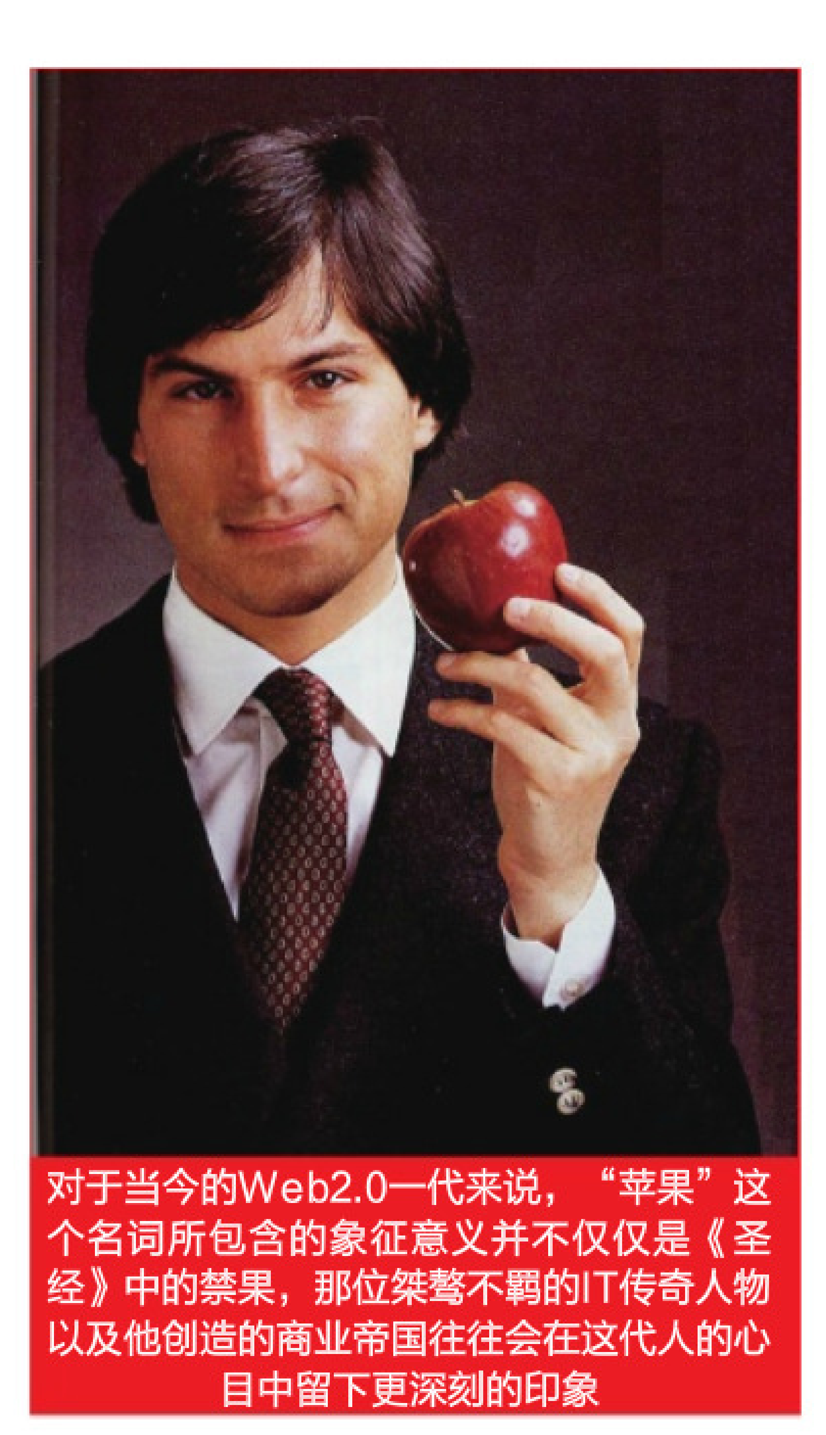
——苹果问题的中国讨论

□本刊记者 冰河

一千个人眼中会有一千个哈姆雷特，一千个人心中却只会有两个苹果：喜欢苹果，或者讨厌苹果。喜欢苹果的我们叫他苹果粉，讨厌苹果的我们叫他苹果黑。

别误会，我们说的不是你我平常吃的那种又大又红又圆的苹果，虽然这个玩意在传说中曾经导致人类的始祖被赶出伊甸园，还曾经砸到牛顿的头上启发了他的智慧，但今天在这里要谈及的，是伟大的史蒂夫·乔布斯和他身后的一切——他的产品，他的企业，他的理念，他的缺陷，他的战略，他的牛仔裤加黑T恤衫……这一切综合起来，形成了一个巨大的符号，也就是那个被咬了一口的苹果。就如同这个被咬过一口的苹果一样，乔布斯和他的IT帝国注定是不完美的，会有人热爱，也肯定会有人痛恨。不过我们都知道一句著名的台词：这世界上没有无缘无故的爱，也没有无缘无故的恨。这些爱和恨的根源究竟来自于何方呢？这如同追问“我是谁，我从哪里来，我要到哪里去”一样，是个很难回答的问题。

在人生的漫漫长路上，每个人都要经历爱与恨，没有例外。尽管很难找到真正的答案，但寻觅爱与恨的行为本身，也是一件非常有意义的事情。特别是对于苹果，这样一家从创业发展到如今经历过几次大起大落，市值已雄踞世界第一，拥有无数拥护者和反对者，却又难以让后继者复制其辉煌成就的企业，分析人们对它的爱与恨，无疑就是寻找它成功根源的关键。你为什么爱苹果？你为什么恨苹果？这都是它经历成功与失败起伏的基石。或者从另一个角度说，为什么不能再有第二个苹果，或者乔布斯之后的苹果还是不是那个特立独行的苹果，答案也许都在这个爱与恨里面。



对于当今的Web2.0一代来说，“苹果”这个名词所包含的象征意义并不仅仅是《圣经》中的禁果，那位桀骜不羁的IT传奇人物以及他创造的商业帝国往往会在这代人的心目中留下更深刻的印象

或从更深一点的层次说，今天的苹果公司所面临的这些问题，不过是先行者发展到了一定程度之后，所必然要经历的症结。而且目前来看，存在同样毛病的并不仅仅是苹果，中国的互联网企业发展的趋势也越来越多地沾染上了苹果发展历程的色彩。所以，分析苹果公司的问题，对于本土的高科技企业来说，也有不小的价值。

苹果上的黑斑

关于这个话题，文艺一点的说法是“木秀于林风必摧之”，粗俗一点的说法就是“寡妇门前是非多”，综合起来的意思是一样的：如果你与众不同，那么你必然会比较容易招惹争议。苹果就是这样，从开始走红的那一天起，围绕在这家公司和它的创始人身上的争议就从来没有减少过。当然，我们也可以说这很正常，微软和盖茨身上的口水就少么？甲骨文和埃里森身上的口水就少么？德云社和郭德纲身上的口水就少么？——啊，这句有些出界，不过总之名人就要能忍受各种或真或假的争议，这是不争的事实。不过，当树木长高到了一定高度，寡妇红到了一定地步，这些争议就具备一定的代表性。对于苹果这样一个业界排名第一的IT企业来说，关注针对它的争议尤为重要。它对于科技，对于运营，对于竞争，对于用户的做法，无论是非对错，对于同行和后来人都是不可多得的经验、教训或者笑话。所以，在这里我们可以看看苹果身上究竟都有些什么争议。有道是“好事不出门，坏事传千里”，那么我们就从坏事开始说起吧。



面对经历过大起大落并在最终成为IT业界传奇的史蒂夫·乔布斯和他背后的苹果公司，单纯的赞美与抹黑都不是什么值得推崇的态度。对于旁观者来说，拨开表面的迷雾探究内在的真相，这才是属于我们的正确思路



热门一时的“苹果与摩托罗拉移动专利诉讼”事件最终以平局告终。不过，对于智能手机平台的其余商家来说，这个结果所代表的含义可不仅仅是“不分上下”那么简单



对于大多数普通IT消费者来说，“苹果血汗工厂”恐怕不会陌生。然而，这一事件背后所隐藏的内容仅仅是“血泪工厂”吗？

先说一桩最近的新闻，就在iOS6刚刚发布、众多苹果粉的兴奋劲头还未消失的时候，美国法院宣布，苹果与摩托罗拉移动的专利诉讼无效，并禁止双方再对此上诉。这一判决的公布，宣告苹果在专利战场上的常规武器开始失效。

关于知识产权诉讼的判决发布于6月29日，美国法院驳回了苹果针对摩托罗拉移动的专利侵权起诉，并禁止双方今后就此问题重新相互起诉。该法院法官做出裁决称，无论是苹果还是摩托罗拉移动，都没能拿出有效证据来证明对方的商业模式或对方设备中使用未经授权的技术，导致法院无法就此进行审理，这也让这起始于2010年的大战就此结束。对此，摩托罗拉在声明中表示，会努力保护自己的创新不被苹果公司所侵犯利用，苹果赢得这场官司的可能性已经变得非常渺茫。同时，这项判决也让众多Android手机厂商松了一口气：近年来，苹果对专利大战乐此不疲，先后起诉摩托罗拉移动、三星、HTC等多家移动终端厂商，其目的也是为了抑制谷歌Android阵营的快速增长势头。据市场研究机构IDC的预计，今年，Android手机的市场份额将达到61%，而iPhone仅为20.5%。并且，在扩大市场份额的同时，一些生产Android手机的厂商也开始完善自己的专利，让苹果无机可乘。对于如今的Android阵营来说，来自苹果的专利危险警报已经基本解除，可以将更多的精力放在与专利归属权之外的竞争上。对苹果来说，随着移



必须承认，封闭式的产业生态圈是苹果能够在IT业界立足的关键基础，也是招致众多诟病的核心缺陷

动互联网的更新换代加快，其优势也在减弱，专利也更多地只能起到防御性作用，而不能成为进攻对手的武器。

与此同时，劳工权益保护组织在一份报告中声称，苹果在华供应商违反劳动法。美国劳工权益保护组织“中国劳工观察”前不久在一份报告中表示，苹果在华供应商违反了当地劳动法，强迫工人长时间加班，同时少缴医疗保险。该调查结果显示，苹果供应商的工人在生产高峰期每个月加班时间最多达到180个小时，超过了每月36个小时的法律规定；同时，部分供应商还不缴纳法律所规定的医疗保险，让工人暴露在危险的工作环境中。据不完全统计，中国已经成为苹果产业链中最大也是最重要的制造基地，但同时，这些供应商也是最没有话语权的群体，因为这个庞大的制造基地的利润率只有不到2%。此次调查无疑针对的是苹果及富士康等苹果供应商近年来屡屡发生的“血汗工厂”“环保恶评”等事件。苹果被曝在华“血汗工厂”已不是第一次。2011年7月，中国劳工观察也曾发布报告称，世界大型科技企业，如苹果、惠普和戴尔应对“血汗工厂”负责，对一系列的员工自杀事件负责。2012年初，美国《纽约时报》报道苹果供应商劳工待遇方面诸多问题，包括使用童工、超负荷工作等。

从使用率上来说，这两个问题——知识产权纠纷和劳工权益应该算是苹果黑抨击苹果帝国最有技术含量的两条理由：对于知识财富的尊重并不等于肆意挥舞的竞争大棒，在纠葛不清的产权界限被界定明确之前，这不应该成为限制竞争对手，特别是中小企业发展的杀手锏；另一方面，无论财富如何积累，生产者的健康和权利都必须得到尊重，在保障人权的名义下，苹果应该负起它应有的责任。



相当有名的“End Call”恶搞贴纸——没错，苹果当年闹出来的乌龙就是如此搞笑

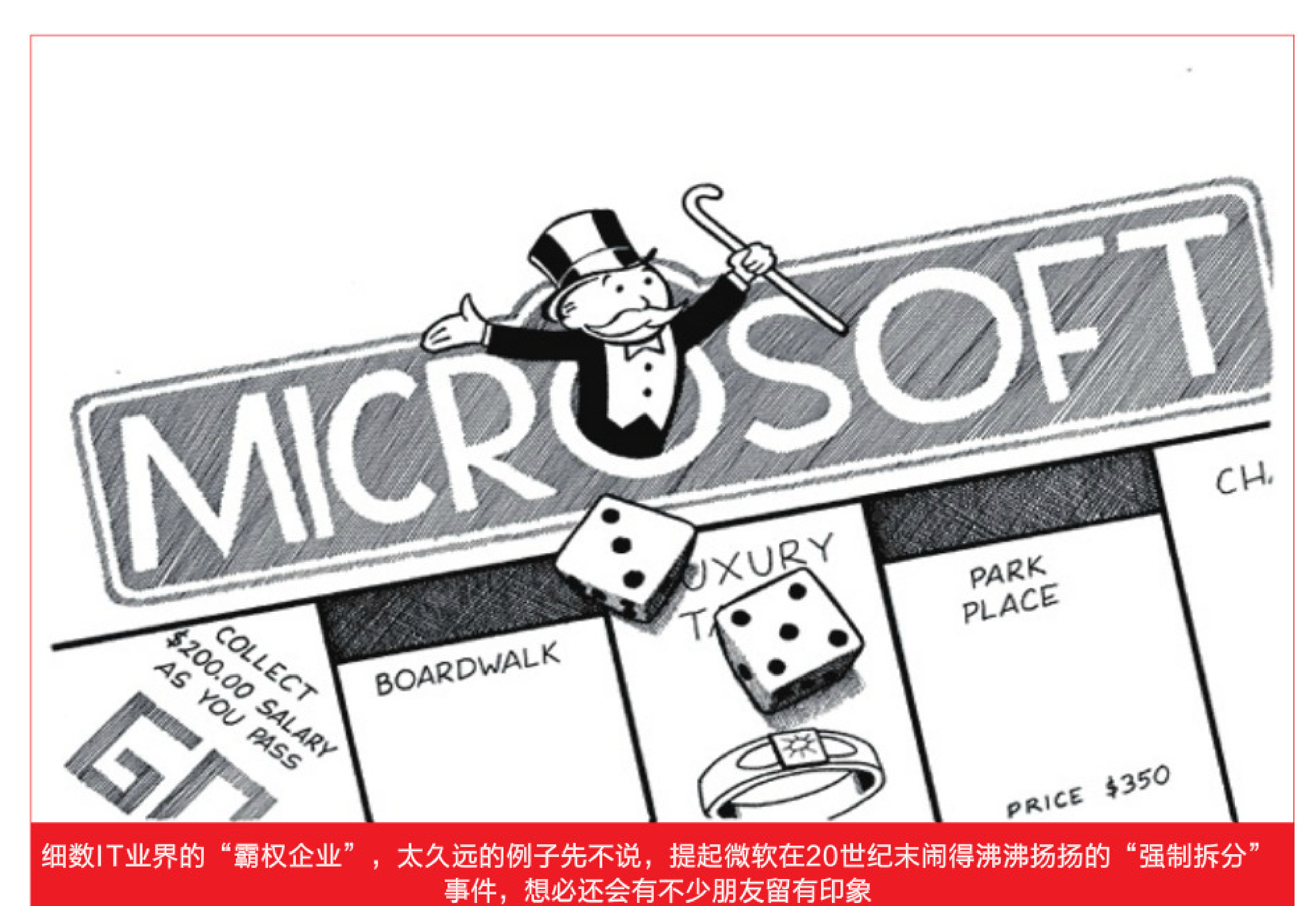
除此之外，还有一个长久以来被业界和用户诟病的苹果问题，那就是它封闭的软件生态系统。从创业开始，苹果就从上到下建立了自己的封闭生态圈，从硬件的系统结构、芯片、硬盘、显示器、接口、鼠标键盘与MP3播放器，到软件的操作系统、浏览器、办公软件和影音播放软件，再到互联网的iTunes以及App Store，苹果打造了一个全面而完备的IT产业链，建立了严格的准入制度。只有合作商向苹果妥协，少有苹果向合作商让步的例子。这一特点从乔布斯开始他的苹果帝国之初就已经相当明确，虽然其间经历了乔布斯被逐的波折，但苹果公司也并未完全放开其合作标准和源代码。尤其是在乔布斯正式回归之后，苹果的表现日渐辉煌，其“自成一派”的作风更是达到了前所未有的高峰。随着iTunes和App Store的大获成功，苹果彻底主导了现今的互联网应用商店模式，控制了上下游的开发标准和支付模式。就在刚刚结束的2012年苹果全球开发者大会上官方又给出数据：应用程序总量突破65万个，下载次数超过300亿次。发布新版操作系统时同时，苹果也推出了自家的地图服务，让谷歌很是郁闷，也打击了日渐兴旺的Android系统。在此之前，在应用程序入驻苹果电子商店的问题上，多家作为苹果主要竞争对手的IT大企业先后遭到了拒绝或在合作模式和知识产权上纠缠不清。全球拥有2.5亿活跃用户、稳占移动浏览器市场份额第一位的Opera发起的新一代网络标准HTML5，允许开发者直接在移动浏览器中完美实现视频、游戏等新效果，这与苹果创造的应用商店模式正面冲突。双方在互联网“触摸活动规范（Touch Events Specification）”是否成为一项开放的互联网标准上也存在分歧，因此苹果以拥有相关专利为由进行阻挠。Opera在发布半年并多次更新安卓客户端的背景下，却迟迟无法进入用户基数庞大的苹果生态系统。直到Opera威胁要发起诉讼，这项荒诞的禁令才得以松口。而对普通开发者来说，要在苹果的生态系统中分一杯羹也并非易事。游戏、娱乐方面的应用还好，如果涉及语音、通讯等苹果也在经营的业务，很难获得足够的技术支持和推广服务。总之，苹果在封闭系统合作的问题上可谓劣迹斑斑，例如2010年，苹果曾拒绝接纳谷歌为iPhone用户开发的谷歌语音（Google Voice）应用程序，此事件还曾引起美国联邦通信委员会的质疑；2012年，苹果拒绝小额捐献应用Flattr，至于理由，苹果声称募捐必

须使用Safari浏览器或者短信完成，而不能通过自家封闭体系之外的第三方程序来操作；而且苹果公司一直拒绝防病毒软件厂商针对iOS系统提供支持，由于是封闭系统，苹果坚称iOS系统相对比较牢固，但是由于设备数量的不断上升，苹果系统也存在病毒风险。此举深受各方抨击，认为苹果是罔顾用户使用中存在的风险不顾，让苹果很是烦恼。

另一个不可不提的问题是苹果产品的设计缺陷和售后服务问题——比如著名的“天线门”事件，有消费者反映称，自己的iPhone 4的金属手机边框有辅助接收发送信号的作用，用户打电话时若用手握住该部分，便会出现信号变弱甚至消失的情况。此类问题一再出现，用户对苹果产品质量的信心受到很大影响，而苹果方面的对策是“拉大家下水”：当时还在世的乔布斯召开发布会，声称这一问题不仅发生在iPhone身上，RIM（黑莓）、诺基亚、摩托罗拉和其他知名品牌手机也存在同样的问题。但对于用户来说，这个理由未免过于牵强——如果其他品牌有问题，苹果应该能做得更好，杜绝这一问题以证明苹果出类拔萃，而不是借口“大家都这样，我们随大流”让消费者不再追究。虽然最终苹果向用户免费提供了相应的保护套以弥补这一设计缺陷，但苹果的态度让很多用户不满意，因为这不是苹果第一次如此对待产品设计缺陷。例如苹果的手机、iPad都存在电池容量不够、必须每天充电这一问题，而苹果产品又进行外观封装，不能自行打开更换备用电池，这让用户的使用存在很多不便。而苹果对此的回答却是“那就每天充电吧”；苹果产品的屏幕存在过于脆弱的问题，同类产品摔打几次未必会坏，苹果则是摔4次基本就废了，屏幕碎、机芯坏。用户对此抱怨，得到的回答却是“好好保管，尽量不要摔”，颇有“长脚气了怎么办？挠挠”的黑色喜剧效果。对于苹果产品存在的各种质量问题，苹果方面的认错态度并不积极，而这也是引发消费者不满的主要原因。据国外媒体报道，对于“质量问题”苹果方面既没有正面承认过iPhone存在设计或生产缺陷，也没有对消费者作出任何积极的补救措施，甚至没有向消费者解释各种功能异常是因何而起。尽管苹果实际上也在悄悄进行产品改进，但这种“死不认错，悄悄解决”的做法让自诩为上帝的用户很不爽。

除了这些问题之外，还有苹果应用商店内容涉黄，苹果手机被曝光收集用户隐私等问题。总之，虽然苹果的产品在市场上获得了巨大的商业成功，但它身上的毛病着实一点都不少。因此热爱苹果的用户和厌恶苹果的用户各有阵营，天天吵得不可开交。

黑苹果为了谁



细数IT业界的“霸权企业”，太久远的例子先不说，提起微软在20世纪末闹得沸沸扬扬的“强制拆分”事件，想必还会有不少朋友留有印象

苹果的问题可真不少，尽管苹果自己并不情愿承认，但这些问题和缺陷全都客观存在，而且存在了不止一天，以至于我们现在拿出这些问题来说，似乎都有炒冷饭的嫌疑。但既然问题已无法否认，那么把问题说清楚便理所当然。从以往的争议过程来看，双方基本都站在自己的立场上，围绕各种细节争辩个没完。但问题的产生并不仅仅出自于各种有意或者无意，行业的竞争态势和产业链分布作为宏观背景，往往被细节控们所忽视。

先就苹果的知识产权“霸权主义”来说。苹果显然不是唯一抡着产权大棒乱打的企业，在它与摩托罗拉的产权纠纷诉讼中，摩托罗拉也同样以知识产权为理由压制苹果。放远一点看，微软拿着知识产权四处申请法院禁令的行为早已名声远扬，谷歌、甲骨文、英特尔等企业在这个问题上也从来没客气过。当然，这并不是为苹果把知识产权保护当作武器压制同行竞争的合理借口，真正的重点是“知识产权霸权”这一问题不仅仅存在于苹果，而是已经成为业界难以遏制的陋习。知识产权保护的初衷是保护人类的智慧权益，鼓励创造和发明，但当知识产权过于严格，甚至达到了只认钱而不认理的地步，现实的发展就已经背离的知识产权法律设计的初衷。例如业内就此曾拿出一个极端的例子来讨论：如果一种能治疗癌症的新药拥有知识产权，但医药公司因为研发成本很高而拒绝降价，那么他人有没有权利不顾知识产权而进行非授权生产使用？这个问题因为过于极端，涉及到金钱和人命的关系，往往被一边倒地认定为知识产权不应置人命于不顾；但如果提出的话题没有那么极端，知识产权必须保护的声音往

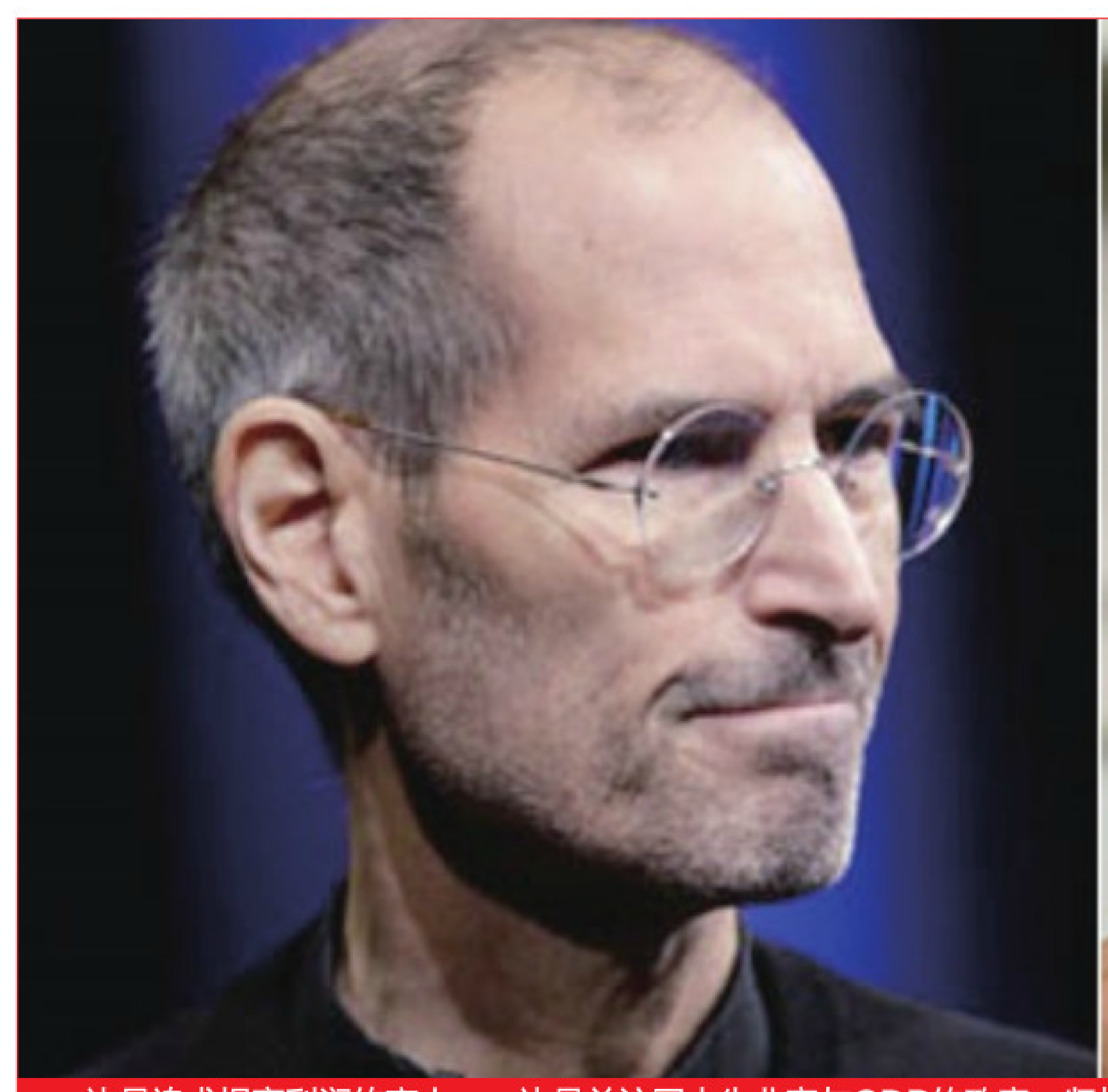
往就占据了上风。这种想法的背景下，让创新从一种造福人类的行为，扭曲为一种保护自己利益、压制竞争对手的恶习，也造就了一批“知识产权食利者”。仍旧以苹果为例，在它拿着知识产权四处声称要保护自己合法权益的同时，它在中国大陆也遭遇了他人拿着知识产权的攻击：2012年，苹果公司在面向全球推出其最新一代平板电脑产品New iPad的时候，这个新产品在中国大陆的销售却陷入危机，不仅是New iPad，苹果所有以iPad为名的产品都遭遇到了来自知识产权的狙击。台湾电脑生产商唯冠以“iPad”是其早已在中国大陆注册的商标为由，要求苹果停止在中国大陆销售iPad产品，这对于习惯拿着知识产权压制其他企业的苹果来说，不啻于挨了当头一棒。尽管苹果声明唯冠此前将商标转让给了英国IP申请发展有限公司，而苹果又从英国IP公司购买了相关商标，但唯冠方面仍旧以转让协议中的权限和范围为由向苹果发动了进攻，并且在2012年2月17日的地方一审中胜诉，惠州市中级法院已经判当地苹果经销商构成侵权，禁止其销售苹果iPad相关产品。这让苹果的平板电脑产品在内地的销售陷入了危机。不仅是iPad，苹果的iPhone在当初进入中国的时候，也曾遭遇汉王早已注册的i-Phone商标的狙击，最终结果是苹果向汉王买下了相关近似商标的使用权。而iPad的最终纠纷结果也是一样，7月2日广东省高级人民法院官方透露，苹果公司与深圳唯冠就iPad商标案达成和解，苹果公司向深圳唯冠公司支付6000万美元，iPad产品在国内销售面临的知识产权危机才算得以消除。由此可见，知识产权这个原本用以保护知识创新的工具，如今已经成为不折不扣的双刃剑，没有企业能幸免于难，说不准什么时候就中招。于是才有了Facebook在没进入中国之前，已经将相关中英文名称在各个种类方面能注册的都一网打尽的事例。而更激进一些的人要数源自瑞典的海盗党，这个极端痛恨以知识产权保护为名义压制创新、禁止知识的传播和共享行为的组织，干脆成立政党，将自己的主张公诸于众，试图从根本上解决知识产权的问题。虽然这种极端的行为并不是所有人都赞同。但是知识产权这个曾经保护和鼓励创新的法律，如今异变的结果的确值得所有人加以思考和警惕。

另一个问题是苹果的“血汗工厂”争议。血汗工厂的问题并不仅仅存在于苹果的产业供应链上，惠普、英特尔、三星、宏达电等各路IT硬件巨头无人能够幸免，或多或少都会被卷入其中。这固然是生产企业忽视工人权益保障造成的，但另一方面，随着工业制造全球化进程的加快，以逐利为天性的商业企业根据成本和资源优势，在各国各地区布置相关生产企业，也是不可避免的趋势。而不同国家之间的人力成本、生活消费习惯的差异，让这种全球化带来的权益问题越来越复杂化，因为各地对于权益的定义不同。例如在印度，工人可能习惯一日两餐，合法佣工年龄为16岁，有风扇散热就行；而在中国，工人可能就要一日三餐，合法佣工年龄为18岁，必须有风扇或者空调散热；到了美国这种要求可能就更高，可能细化到每一餐摄入的热量、工作环境的最高最低温度保障等。简单地拿美国的劳工权益标准来要求印度或者中国，看上去固然美好，实际上却无助于当地劳工——因为劳动权益保障带来的成本提升，最终只会将重视成本收益率的企业将产业链转移到其他成本更低的地区，正如从前他们将制造业从美国本土转移到东南亚和中国一样。事实上，近年来美国方面对亚洲劳工权益保护的呼声越来越高涨的重要原因，就是美国政府方面希望硅谷的IT企业借此提高亚洲地区的人力成本，逼迫企业将劳力密集型的生产制造业转移回美国本土，以解决本土越来越严重的失业问题并推动GDP增长。美国总统奥巴马甚至曾经与乔布斯专门针对这个问题展开过探讨，只是固执的乔老爷拒绝了，成本收益率第一，这是商人的原则，毕竟他也要对美国的投资者负责。因此，当苹果黑们拿着劳工权益保护这一大棒向着国外企业施压的同时，也要想一想如果没有了劳动密集型企业，劳工的权益又该如何保障，如何尽快促进中国企业从劳动密集型企业向智力密集型企业转移。而盲目追求美国式的劳工福利保障，对于中国的劳工是不是真正有益也是个问题——美国和欧洲近年来遭遇的经济危机，其过于丰满的社会福利保障对于生产率的负面影响是不可忽视的。当大家都没工作，所谓的保障就成了空谈。

至于饱受诟病的“一锅端”产业链研发问题，从结构上来说苹果的确是独一家，也正是这独一家，凸显



其实，面对知识产权滥用引发的负面效应，公然打出反对旗帜的远不仅“海盗党”一家组织，来自瑞典的“拷贝教”同样也是引人注目的团体之一



一边是追求提高利润的商人，一边是关注国内失业率与GDP的政客，归根结底，”苹果血汗工厂“背后的核心主题依然是美国自身的利益得失

出一个业内目前很严重的问题，那就是大企业挤压小企业生存空间。在创立之初，苹果正赶上微软和英特尔联盟意气风发一统江湖的时代，倔强的乔布斯选择不与其合作，结果就是什么都要自己做，否则就是告你没商量。而且苹果只能向前，不能后退，一旦跟不上发展，就会如同曾经的电脑霸主王安公司一样落得惨淡被收购的结局。在某种程度上来看，当时的美国IT行业竞争，就如同当今的中国互联网，腾讯、百度等几个巨头虎视眈眈，一方面不断制造技术专利壁垒，另一方面依靠资源优势挤压小公司的生存空间，以至于“你怎么应对腾讯”都成为创业者面临投资人无法回避的问题。苹果选择的道路，和目前中国各大互联网企业的选择是一样的，能做的都要做，不能受制于人。乔布斯从硬件到软件到互联网一把抓的行为，和现在的中国互联网行业竞争又是何其相似。百度做搜索，腾讯也要做，搜狐也要做；搜狐做输入法，腾讯也要做百度也要做；腾讯做即时通讯软件，新浪也要做，百度也不放手；阿里巴巴做电子商务，腾讯紧跟上，百度也动手；小米做手机，盛大也不放过，360更是一蹦三尺高……所有人都在试图打造自己的全封闭产业链，嘴上说着要开放，要给小企业生存空间，可谁都不愿意停下来喘口气。畸形的竞争战略造就了畸形的产业局势，以至于做大了的苹果可以凭借全产业链的技术优势打压竞争对手，压迫下游的开发者，而做大了的腾讯又何尝不是如此。抨击苹果的封闭系统思维很简单，可即便苹果倒闭，在这种竞争思路的影响下也一定会出现下一个托拉斯接班人，说不定就是腾讯。如果不从根本上改变这种趋向垄断的产业竞争局面，那么简单地从道义上让苹果或者腾讯破产，只会造就更强横霸道的下一代苹果和腾讯，因为后来者收购了苹果或者腾讯，也一定不会改变这种霸道的竞争战略，谁不愿意当老大，想欺负谁就欺负谁？

至于苹果被人抨击的消极应对消费者投诉的问题，这更是目前行业的通病。这么多年，谁见过微软为了系统崩溃而向消费者道歉呢？百度被多次曝光的竞价排名问题，他们口头认过错么？更不要说360从来没承认自己和流氓软件不清不楚的历史联系。可以悄悄行动，但表面坚决不会承认，这种类似于日本死硬右翼党派的作风，说到底不过是没有合理而有力的竞争约束机制而已。可以借鉴的例子是汽车行业，因为和人身安全有关，汽车一旦出现什么问题，各国政府都立法要求企业强制召回，并要求企业明确道歉，不然就让其身败名裂。到目前为止，在建立了相关法律法规的国家，没有汽车企业敢在这个问题上死不认账。

所以归根结底，苹果是个筐，啥都能往里装。对于苹果的抨击和指责，不过是中国和世界高科技行业竞争中的种种症结具体体现。简单地抨击苹果、抨击腾讯、抨击360并没有太大实际作用。如果不从根本上建立有效的行业竞争约束机制，那么骂倒了苹果或者腾讯，一定会有更多的苹果和腾讯站起来，实行更强力的垄断和压制。无论怎样，真正受益的，绝不会是永远生活在最底层的消费者用户。P



还有多少人记得“Wintel”这个概念呢？苹果之所以在当年要选择彻底的独立路线，最重要的理由之一便是要与这个托拉斯组织抗衡

iPad 9:51 AM 94%

New | What's Hot | Release Date | Search

“菜篮子是百姓的命根子”，如果移动设备没有软件支撑，那么再智能的电子产品也会缺少营养变得毫无生命力。高效、畅通、安全、有序的电子“农贸市场”是丰富移动消费者“菜篮子”的有效途径，蓬勃成长的软件商店模式迎合时代的潮流接受了这一历史使命，通过无处不在的互联网将成千上万款软件送入用户的“餐桌”，最大程度上压缩了中间环节，让每个人都能使用上质优价廉的应用软件。

软件商店，开创全新时代！

24小时营业的“农贸市场”
软件商店的那些事儿

■策划 本刊编辑部

New and Noteworthy See All ›

导读

indicates an app designed for both iPhone and iPad

GAMES





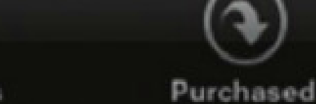
Bloomberg Businessweek
Subscribe Now













高高兴兴逛商店
软件商店使用技巧



■辽宁 黑大

如今智能手机风头正盛，我们花在手机上的时间绝不会比逛街购物少。软件商店有自己特定的规则，要想享受更惬意的服务就应该学习必要的使用技巧，而且正如常言所述“买的不如卖的精”，鱼龙混杂的软件商店必然也会存在名不符实欺诈消费者的情况，我们应该具备分辨优劣的眼光，能够像现实世界中一样货比三家做出选择。想在规则允许的范围内多多受益吗？快来看下面的内容吧！

勇闯苹果大本营：iTunes Store

iTunes Store开创了新时代的手机盈利模式，它就像是一座大市场，允许苹果和它的合作伙伴在其中兜售商品。高度集中的管理模式给开发者带来了方便，吸引了许多的优秀开发者参与其间。从软件、图书到音乐和电影，我们几乎能在iTunes Store中找到所有的流行数字化商品，这种模式也引得其他公司纷纷效仿。现在，新手们都知道在App Store中寻找正版软件，不过在实际操作时又往往会遇到各种各样的问题，偶尔还会被不良商家白白骗钱。为了让大家少走弯路，笔者总结了以下技巧与心得：

1.想骗钱？没门儿！

在App Store中有许多收费软件的功能其实十分简陋，它们在介绍页面用各种花言巧语试图迷惑买家，不小心中招购买后难免要大呼上当。遇到这种情况，多数人都会选择容忍，白白浪费掉几元或十几元钱。但我们为什么不投诉呢？顾客就是上帝！别管iTunes Store销售条款写着的“产品一旦出售，交易即确立”，只要我们有合理的理由，苹果就会乖乖退款。退款的操作方法有两种，我们先来看看在自家电脑上通过iTune客户端操作的方法：



先点击左侧的“iTunes Store”，再点击右上角的“登录”输入Apple ID和密码，完成后便可以看到你的用户名（Email地址）和账户余额显示在窗口右上角。你也可以在iTunes工具栏中选择“Store→登录”输入信息，效果完全相同。

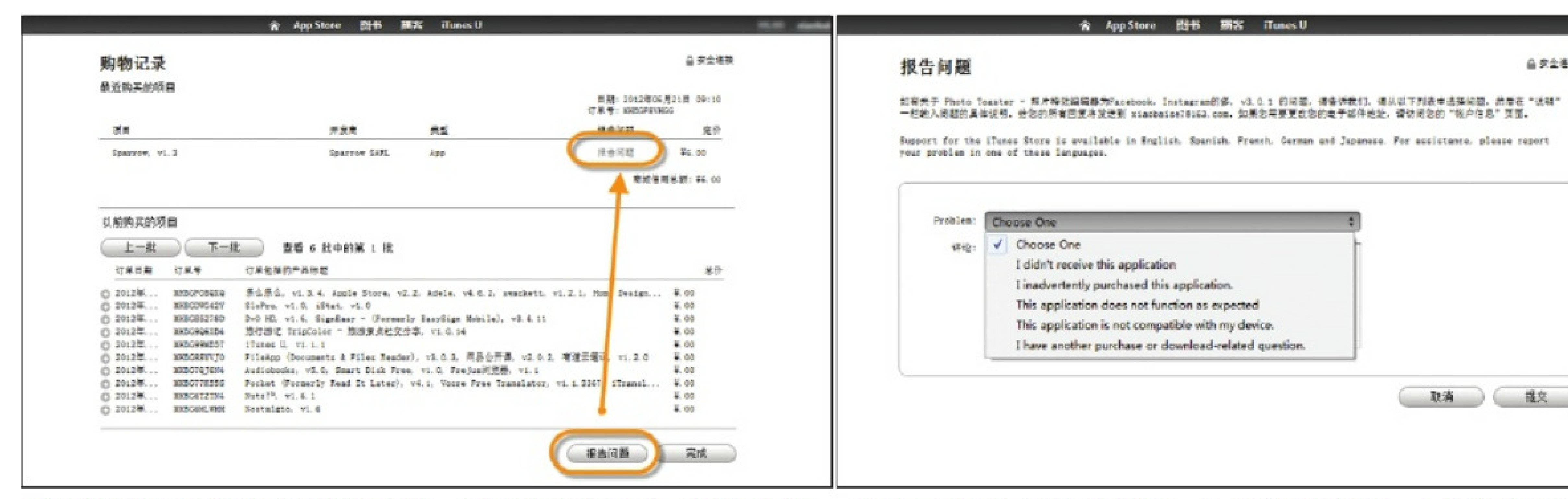
登录后，账户名右侧会有一个向下的箭头，点击后选择“账户”，进入账户管理页面；也可以在菜单栏中选择“Store→显示我的账户”达到同样目的，或在页面最下方的“管理”一栏中进行选择操作。



在名为“账户信息”的管理页面里，你可以更改Apple ID名称/密码、付款方式等信息，这里我们需要从“购物记录”中选择“查看全部”，之后iTunes就会跳转到一个类似账单模样的页面，内容包括订单日期、订单号、产品标题等等。



进入“购买记录”页面，你会发现iTunes按日期罗列出登录账号购买过的全部项目，最新购买内容的位于最上方，若要查看以前购买的记录可选择“上一批/下一批”来回翻看。查看账单需要与网络服务器传输数据，响应时间较长，使用代理服务器更有可能会长时间没有响应，请耐心等待。



如果要对当天购买的软件进行退款，那就先点击页面下方的“报告问题”，等待页面刷新，之后“最新订单”一栏会出现文字链接，点击它就可以进入报告问题的流程了。对于早先购买的软件，应该先进入订单，方法是单击“订单日期”左侧的箭头。

提交问题时有5个类型选项，从上到下依次是：1.我没有收到这款软件；2.我无意中购买了该软件；3.软件和我想象的不一样；4.软件与我的设备不兼容；5.我有其他关于购买与下载相关的问题。这些类别中除了第1项之外，其他都可以作为退款理由。例如，倘若你购买的软件十分糟糕，就可以选择第3项，并在文本框中留言用理性的文字表达你的愤怒，一般来说退款都会成功；第2项适合刚买不久的软件（最好在24小时内），第4项用来对付那些喜欢“闪退”的软件，其他方面的疑问就选择第5项。



留言部分，国内App Store的用户大可使用中文，讲清原因即可，不必使用网上流传的英文模版。至于内容则一定要证明自己是受害者，比如说明软件没有实现声称具备的某项功能，或者夸大功能效果，让我们感到受骗了等等。对于刚刚买下不久的软件，直接留言说明不小心错买往往就会得到退款。最后也最重要是一定要避免恶意退款，否则以后的申请将很难通过。

提交之后，苹果会向你的E-mail信箱中自动回复一封邮件，内容上说他们已经收到你的问题报告，通常会在24小时内通过Email与你取得联系。不出意外的话，你的钱会很快退回到账户或信用卡上，如果有任何问题你都可以直接回复这封邮件，直至问题解决。

除了上述方法外，我们还可使用“Apple官方技术支持页面”在浏览器中完成投诉，适合未安装iTunes时使用：



用浏览器打开http://www.apple.com.cn/support/itunes/contact，选择“通过Express Lane获取iTunes支持”，并在接下来的页面中选择“iTunes→iTunes Store→购买、账单与兑换”。



Express Lane的流程是先选择购买的产品，再对问题进行描述，最后填写联系选项等待解决问题。网页设计条理分明，你可以很容易地找到每一项的说明，并轻松更改显示语言。



在“问题描述”中选择“已购买的内容质量”，然后继续下一步。在接下来的页面中需要选择使用何种设备连接商店，安装iOS、iTunes的版本以及所在国家等信息。“项目标题”可不填，但“订单号”是必填的，可从Email中找到（注：购买软件后苹果会发送一封带有订单信息的邮件到你的E-mail信箱里，假如没有的话可以在垃圾邮件分类中找找看）。



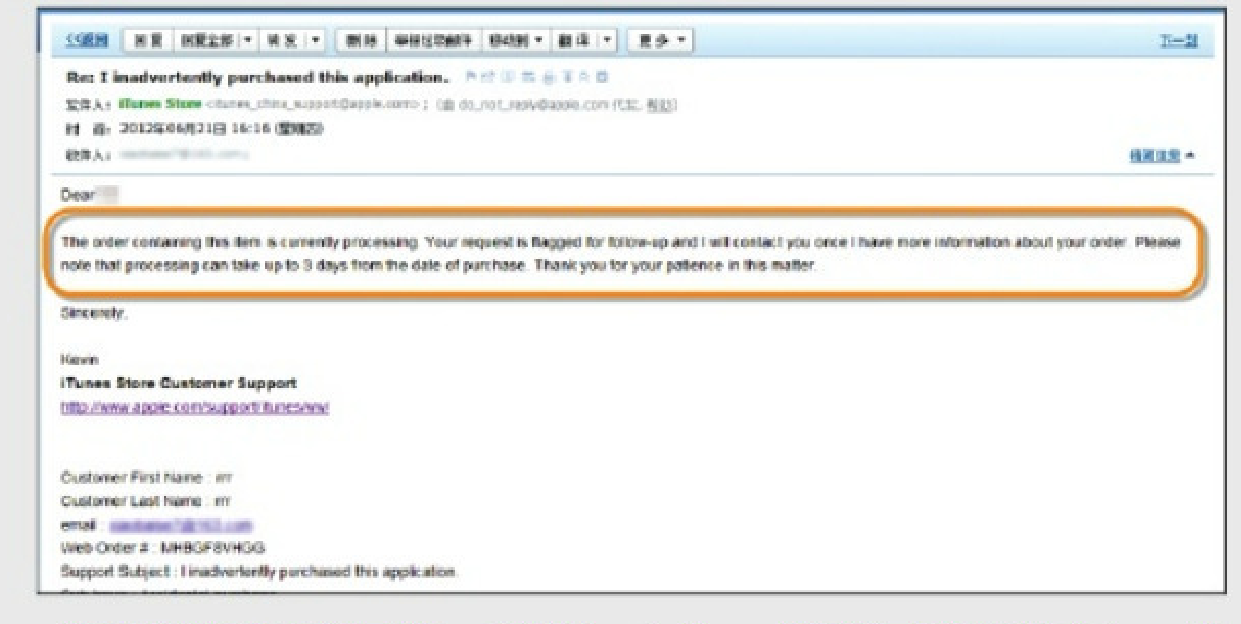
最后一步和之前的iTunes流程基本相同，你可以留下姓名、Email地址、Apple ID，最后把问题描述清楚就行了。两种方法的承诺客服响应时间一致，均为在24小时或更短。

什么时候退款会失败？

以下情况很可能会导致退款失败：

（1）应用程序内购买

应用程序内购买（In App Purchases，简称IAP）造成的扣款不在退还范畴内，苹果的服务条款中也写明了这点，所以当你把iPhone给小朋友玩游戏时，最好事先关闭该功能，相关选项就在“通用→访问限制”里。另外根据一些网友的反馈，苹果有时也会很人性化地退还这部分金额，例如一位小孩子不小心花掉了妈妈的几十美元，其母向苹果反馈之后得到了返还。


Re: I inadvertently purchased this application.

Dear

The order containing this item is currently processing. Your request is flagged for follow-up and I will contact you once I have more information about your order. Please note that processing can take up to 3 days from the date of purchase. Thank you for your patience in this matter.

Sincerely,

Kevin
iTunes Store Customer Support
http://www.apple.com/support/itunes/ww/

Customer First Name : rr
Customer Last Name : rr
Web Order # : MHBGF8VHGG
Support Subject : I inadvertently purchased this application

这是退款成功的回信，客服Kevin说：“订单已在处理之中，如果需要信息我会与您联系，请注意退款时间最长需要3天，感谢您的耐心等待……”


Re: I inadvertently purchased this application.

Dear

Your request for a refund for "Perfect Image" was carefully considered, however, according to the iTunes Store Terms of Sale, all purchases made on the iTunes Store are ineligible for refund. This policy matches Apple's refund policies and provides protection for copyrighted materials.

You can review the iTunes Store Terms of Sale for more information.

Sincerely,

Matt
iTunes Store Customer Support
http://www.apple.com/support/itunes/ww/

这是一封退款失败的回信，名为Matt的客服人员对笔者说：“我们已经仔细考虑你的对于‘Perfect Image’这个应用的退款要求。但是，根据iTunes Store的销售条款，所有在iTunes Store购买的商品是没有资格要求退款的。这一政策符合苹果公司的退款政策，并保护了具有版权的内容。”——失败的回信几乎都是如此，不过别忘了你还可以回复，更详细、更愤怒地说明你的合理要求，一样可能退款成功。

（2）降价、限免造成的损失不予退还

刚买软件没几天，它竟然变成免费版了！别浪费口舌找苹果理论了，根据规定这不予退款——但假如不久后该应用恰巧下架了，那么恭喜你，因为程序下架对用户造成了损失，是完全有理由得到退款的。

（3）别拖得太久

90天内购买的应用都可以退款，越早提交越容易成功，超出时间限制等于放弃退款权利。

2.火眼金睛，识别劣质软件

退款归根结底只是一种补救措施，买到劣质软件终究是件让人不愉快的事，谁也不想把时间浪费在这种无聊的纠纷上。网上常有人指责App Store审核混乱，国内外采用双重标准，监管不力，不久前闹得沸沸扬扬的刷票事件也再次证明苹果的审核机制靠不住。依靠人工审核必定存在疏漏，开发商很容易钻空子，随着App Store规模的扩大，劣质软件的数量随之增多。怎样才能避免吃亏上当呢？下面笔者就给大家介绍一些简单的识别方法。

（1）别相信不可能的事

iOS是高度封闭的系统，苹果对第三方软件有非常多的限制，它只允许开发者使用已公布的API，违反规则就会被赶出商店。苹果不希望第三方程序导致用户困惑、甚至产生苹果产品运行速度慢的念头，所以App的UI设计不符合标准、载入时间过长都会被下架。类似的苛刻要求可谓无处不在，任何与用户体验息息相关的功能，苹果都会亲自提供软件手段来实现。追求系统稳定与体验上的一致性，迫使苹果必须牺牲自由和开放。正因如此，当下面几类违背原理的应用出现时，你就要多加小心了。

·来电归属地

Android系统允许用户更换电话程序，第三方程序可以轻松接管电话的拨入与拨出；而iPhone是封闭的，多数软件只是读取通讯录中已录入的信息，对陌生来电无能为力。而且根据iOS对内存的管理机制，就算允许拦截通话，第三方的软件也无法稳定地常驻后台，系统会在内存不足时随时终止它们。与此同理，“来电防火墙”等功能也无法实现。

·锁屏软件

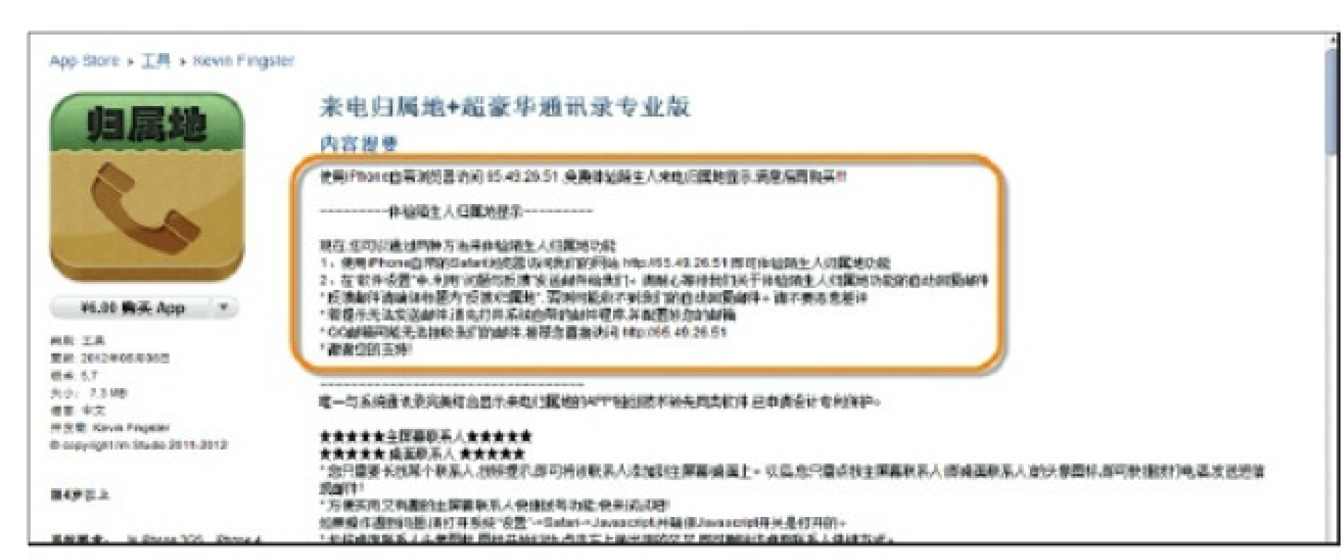
锁屏是iOS上一个权限极高的组件，锁屏后所有第三方程序都会转入后台并断开WiFi节电。根据苹果的“沙盒”原理，第三方程序不会互相影响，所以非官方锁屏软件不可能有实际作用。App Store中以此为卖点的软件，实质上只是提供几张壁纸供用户替换。

·电池、内存管理类

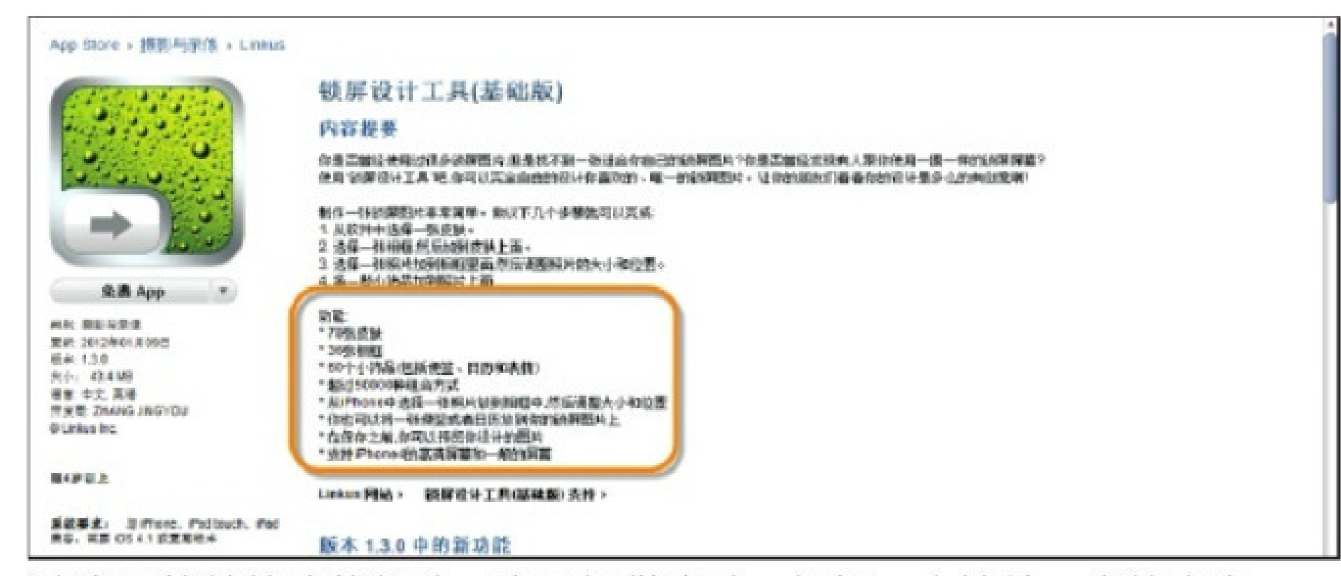
苹果在优化电池的使用时间上没少花心思，第三方软件只允许通过API读取电池剩余电量、充电状态。在这种极其严苛的条件下，你会相信有哪个软件胆敢挑战苹果的规则吗？同样道理也适用于内存管理软件，苹果只允许第三方软件读取内存状态，在仅属于该程序的内存空间里活动，休想越界分毫。你不能终止其他程序运行，其他程序也不可能终止你的进程，这就是第三方软件的命运，它们只能是劳动者，永远不可能成为管理者。

·声称突破硬件限制的软件

你相信有软件能让iPhone变成“1600万像素相机”吗？这当然是不可能的，注定只是个噱头而已。开发商连苹果给出的软件限制都无法逾越，更何况是来自硬件的物理限制。诸如此类的软件多是用插值算法将照片放大，实际有效像素一点儿都没变多，在PC上用许多免费软件就可以达到更好的效果，完全不必花钱购买。



这是一款可笑的软件，它需要用户手动发送邮件查询归属地，需要“耐心等待”，“黑名单”需要常驻内存，随时都有可能被系统终止，非常不可靠。尽管开发者实现了说明中描述的功能，但使用感受上与人们一般认知的内容天差地别，“能用”和“好用”可不是一个概念啊！



注意看软件的功能部分，它只提供皮肤、相框、小挂件一类的内容……实质上就是一个图片美化软件



这款软件在App Store上骗到了很多人，它的功能其实就是查看电池电量。对于电池的养护知识我们为什么不看看免费的苹果官方指南呢？网址是：http://www.apple.com.cn/batteries/iphone.html



这款售价12元人民币的软件欺骗了不少人，软件放大对提升画质极为有限，没有任何软件能突破硬件的理论限制

（2）从评论看质量

国内App Store的管理相当混乱，很多软件的评论内容毫无营养，原因是相当多的好评都是开发商请人“刷”出来的，目的是制造软件“十分好用”的假象，欺骗其他人购买。尽管苹果今年3月曾对泛滥的“刷榜”行为进行过整治，许多开发者都受到了严厉处罚，好评虚高的现象在一时间内曾经有所收敛，但好景不长，刷榜公司又在2012年5月份卷土重来。某刷榜公司今年5月18日的价目表显示，刷入苹果中国区App Store游戏类排行前十名需要7000元，第一名则需要50 000元，价格与苹果调整算法前相差无几。

既然无法从评论内容上获得有价值的信息，我们就必须从其他方面入手。首先，你要看看评论人都买过哪些软件，给出了怎样的评价，很多给出5星评价的账号只买过这一款软件，很显然他们就是“托儿”了。还有一些人，他们买过很多软件，给出的竟然清一色是5星评价，这些账号很可能也是属于刷榜公司的业务ID。

刚刚上架不久的软件往往会出现大量的假评论，所以我们要多看看那些1星和2星的差评，愤怒的买家留下的评论信息量往往更足。请记住，就算再优秀的软件也一样会有不少差评，任何评论一边倒的软件都值得怀疑。



这位朋友只评价过一款软件，过于夸张的表述让人怀疑他的身份……



大量标题内容相同的5星评价，难道这些软件都是一模一样的？喂，刷好评也要专业点嘛！

（3）注意内容提要和屏幕截图

“内容提要”往往会透露软件的很多信息，苹果也规定带有误导性质的恶作剧、娱乐类软件，需要在这个部分中做出声明。“内容提要”会列出软件的主要功能，对照功能描述，你也可以从评论中找到关于它们的评价；如果看到了大量堪比电视购物台词的夸张赞誉，那这款软件多半也不会很出色了。屏幕截图能最反映出软件的真正素质，有些软件只配有一到两张截图，而且还无关主题，为的就是不让用户看到它的本来面目，这样的软件一定会令你非常失望。需要注意的是，许多图片处理、相机类软件喜欢使用经过PS的效果图，它们不能体现软件本身的特点，不必对它们的实际效果抱有过高期望。



“内容提要”最开始的英文大致意思为“这款软件只为娱乐所用，不能提供真正的锁屏功能……”为什么不用中文注明呢？原因不说你也猜得出来



无耻的开发商会用网页游戏的思路骗取下载量，所有截图里没有一张能证明游戏的品质。这样的游戏与刷榜大军往往形影不离，理智的游戏玩家不会选择这种公司的产品

（4）看看开发商的其他作品

有些开发商十分狡猾，当软件没法骗取更多用户时，他们会另外开发软件，甚至换个名字就放进商店里。如果觉得某个新软件十分吸引人，不妨看看这家公司之前开发过哪些软件，它们是否被媒体推荐过以及在用户中的口碑如何。



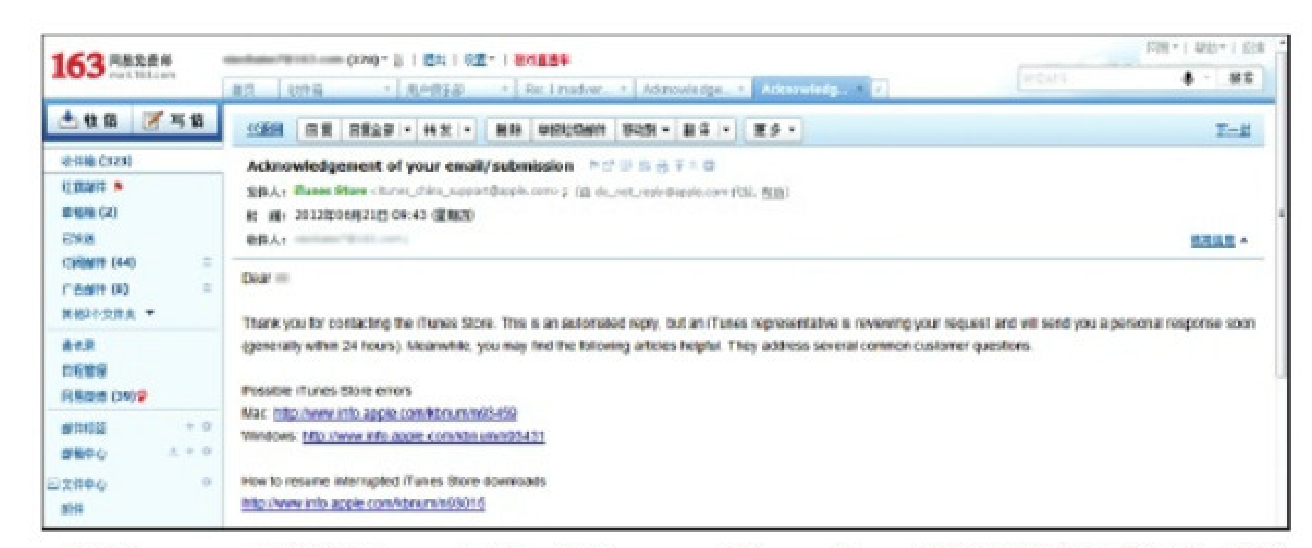
我发现了一款糟糕的游戏，再看看它的开发商，好家伙！竟然还开发过更多更糟糕的游戏，以后见到一定要绕着走

怎样从App Store里找到优秀的免费软件？

优秀的软件总有相似的共性，在App Store中筛选好软件并没有想象中那么困难，新手可在iTunes中选择“App Store→免费精品 App”进入推荐的产品页面，其中“新品推荐”“我们的最爱”中都有大量优秀软件，你可以改变排序方法，找到最新发布的产品。

3.兑换码，送朋友

App Store支持用兑换码（Redeem Code）兑换应用。兑换码的来源可以是商家或朋友赠送，比如软件开发商为了提高知名度，经常会在微博、论坛中发起活动，向转发/跟帖的网友提供兑换码。一些商家也会向开发者收索取广告费用，再鼓励其他用户下载推广的软件，达到一定数量便允许用户用积分换取兑换码免费得到收费软件。在国内的淘宝等C2C网站上还有部分出售兑换码的网店，以低于苹果官方的价格出售一些应用的礼品码。除此之外，你还可以从苹果官方购买兑换码，作为礼物送给朋友。



在iTunes客户端中，点击“iTunes Store”，登录账户后选择“兑换”，或选择页面底部的“管理→兑换”都会进入“对话代码”页面，在窗口中输入或粘贴得到兑换码后点击“兑换”，成功后会自动开始下载，失败也会有错误提示





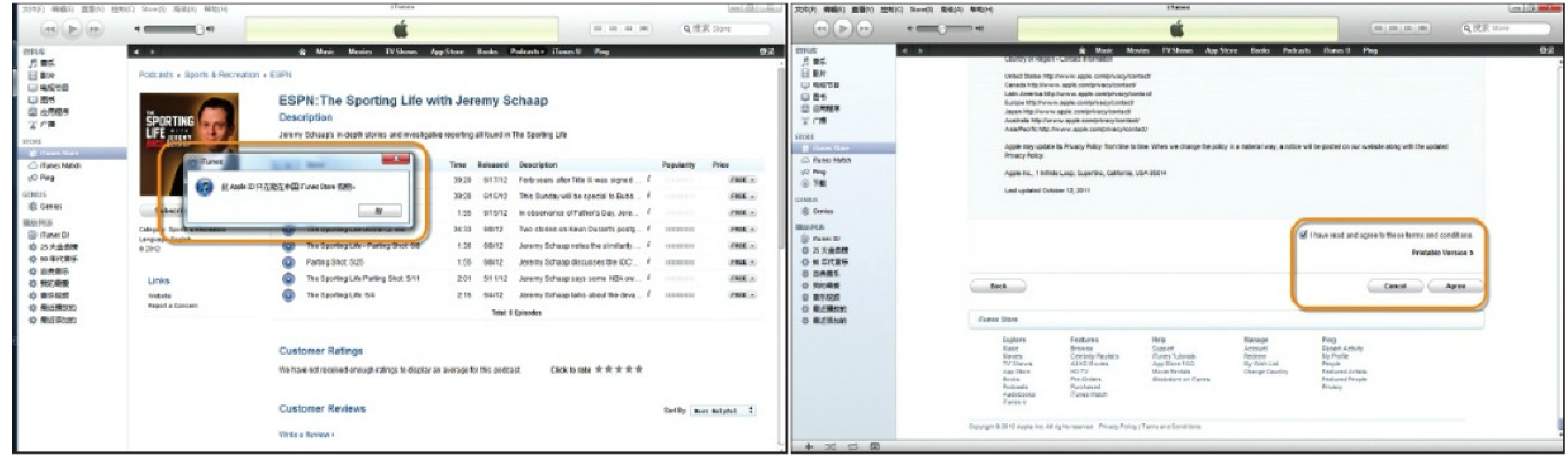
在iOS系统里也可以很容易地完成兑换：先登录App Store再选择页面下方的“兑换”，之后流程就完全一致了。显示语言若是英文，则选择“Featured→Redeem”



你可以购买软件作为礼品送给其他人：在介绍页面选择“赠送此App”，填写好接受人姓名和赠言，购买后苹果就会根据你的选择，发送带有兑换码的E-mail或直接打印成纸质兑换券。想一次向多人赠送同一礼品的话，在购买后也有对应选项，我们应选择Email作为礼品交付方式。App Store对礼品有两个限制，其一是只能在同一国家或商场里互赠，这就意味着你无法从美国区的商店购买一款游戏送给中国区用户；另一个限制则是购买必须使用信用卡支付，不能是账户余额

4.换Apple ID实现“出国购物”

世界各地iTunes Store各有特色，很多国内还没有上架的游戏，你可以第一时间在国外买到。你可以在iTunes中选择“管理→更改国家或地区”，再选择一个国家进入对应商店即可。在美国和加拿大的商店，你可以购买到国内没有的歌曲、电影、电视剧以及富有当地文化特色的书籍、广播，使用苹果提供的音乐社交服务“Ping”等等。想在不同国家的商店购物，还需要与之匹配的Apple ID，国内账号只是在中国区iTunes Store使用，所以我们要注册多个Apple ID完成购物。



苹果该项限制让人十分头疼，正是因为这个原因，很多人无奈之下选择了越狱使用盗版。意志坚定的正版用户不妨“曲线购物”，尽管比较麻烦，但笔者可以介绍一个用唯一Email地址注册多个Apple ID的办法，减少大家管理账号所需的精力

以注册美国区账号为例，我们先在App Store中选择一款免费软件并购买（请注意为免费版，否则需要绑定信用卡），iTunes会弹出账号登录窗口，接下来选择创建Apple ID，苹果会给出一个长长的条款，直接拖拽到底部勾选“I have read and agree to these terms and conditions.”并选择“Agree”



下一个页面中我们要填入Email地址作为Apple ID，笔者推荐使用Google Gmail，它的特殊之处在于："test@gmail.com"与"test+usa@gmail.com"都会指向前一个地址，你可以利用这个特点只使用一个账号注册许多Apple ID，而且特别好记——美国区账号，你可以在账号后加上"+us"，欧洲区账号可以加上"+eu"，以此类推

付款方式（Payment Type）选择"None"，账单地址（Billing Address）可随意填写，下一步之后苹果会向你的邮箱中发送确认邮件，激活后就可以使用新账号了。当然，如果你未来打算使用自己的账号，则需如实填写地址，有亲朋好友在国外生活也可留下他们的信息。使用新注册的账号，你可以通过国外用户的赠送获得收费软件、音乐、电影……也可以直接下载免费内容，淘宝等网站也有人提供代购，你只需购买软件并留下Apple ID，就会得到相应的兑换码

蜕变之后：Google Play

与苹果不同，"Play"在Google体系中的地位并不像iTunes Store那么重要。Google允许第三方商店存在，分流了大量Android用户，Google Play也因此错失发展机遇。虽然Android用户众多，但开发人员不知该在哪个商店发布程序，有时不得不在数十个商店发布程序进行推广，非常消耗人力、物力和精力。用户对Android平台的热情减退，成全了iOS与iTunes Store的壮大。

看着苹果享受胜利果实，Google很想知道其中的滋味，他们意识到了问题的严重性，开始重视软件商店的建设。借助平台的优势，Google在技术上进行了更多人性化的改进，从曾经的Android Market到更名后的Google Play，你会在细节上感受到许多积极的变化。与第三方商店相比，Google Play更安全，更方便，资源也更丰富。它同样也有很多使用技巧，我们下面来逐个查看。

1.最简单的软件挑选方法

从Google Play中挑选软件要比在App Store中更容易：每款Android软件都有十分详细的说明与统计信息，看懂了它们就能很轻松地辨别一款软件的好或坏，分析出它的受欢迎程度。进入软件介绍页面后，右侧一列是软件的统计数据汇总，你可以查看到它的评分、更新时间、目前版本、系统最低版本需求、类别、安装次数和软件大小等信息。这里你最应关注的是软件30天内的安装走势，我们用截图来简单分析一下。



例一："Temple Run"是一款动作类游戏，它的下载总量巨大，安装数量更是超过五千万次。从它的下载走势图上看，30天内曲线基本处于小幅震荡状态，拥有较好的用户支持力度。获得如此成绩，说明它有能力吸引越来越多的新用户，游戏一定有趣耐玩。曲线走势平稳的软件，说明它已有了一定规模的用户群，可以放心下载



例二：试想一下，软件刚刚推出时大获成功，后期却得不到周到的维护，更新之后出现重大Bug又不及时修复，用户的支持度必会急转直下，这些都可以在图形上直观地反映出来。图中是名为"Run Like Hell!"的游戏，在经历过初期的默默无闻阶段后，经过用户的挖掘与自身的推广，下载数量在短时间内得到了突飞猛进的发展。然而在达到最高点后，用户热情骤降，下载数量大跌。通过翻看评论发现，该游戏的当前版本出现了兼容性问题，许多用户表示一直卡在登录界面无法进入游戏，留下了3星甚至更低的评分。可见，下载量骤然减少的软件十有八九是在品质上出现了问题，由于本身素质不差，你仍可以期待这类软件的后续更新，多数情况仍然值得一试



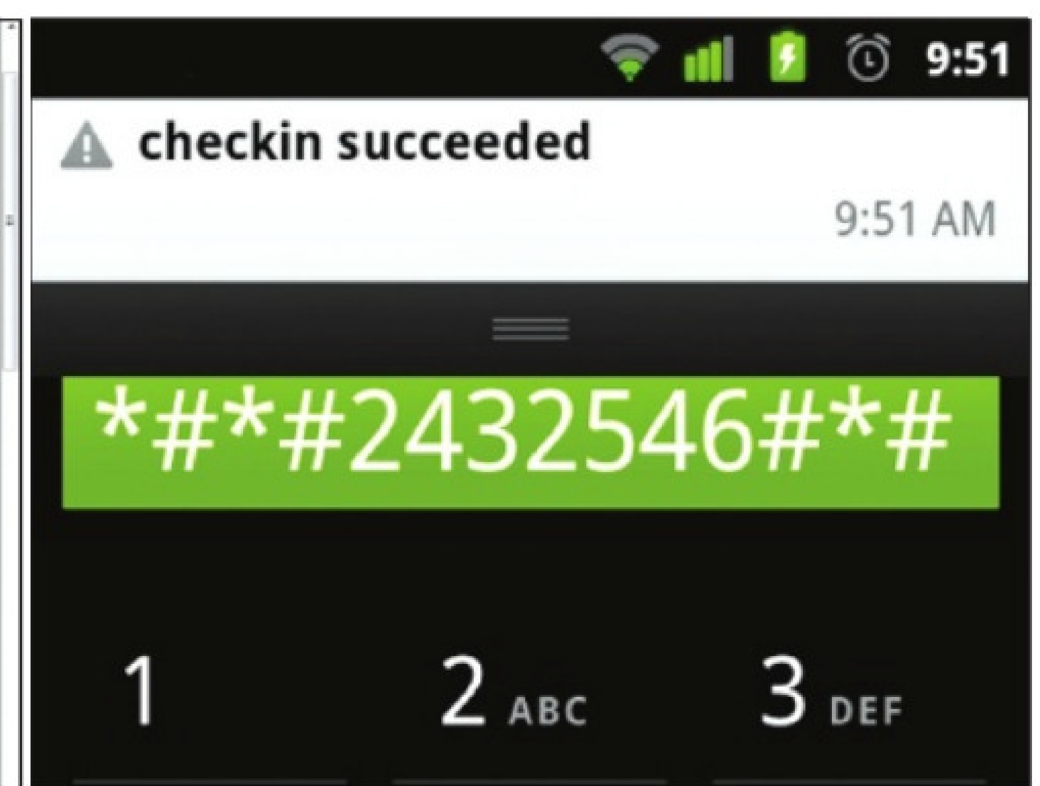
例三：时间宝贵，你不该成为小白鼠免费为开发商测试。挑选新软件时，走势曲线图有时会出现图中"一飞冲天"的情况。这样的软件，往往都是经过媒体报道后得到用户认可，短时间内被大量下载所致。在这种情况下，你可以参考一下它的总下载量，下降数量越大，就证明这款软件越有过人之处。工具类数万次即可用优秀来形容，游戏类则最好能达到10万次以上

2. 莫忘同步推送功能

“推送”是Google的拿手好戏。在网页版Play中登录Google账号，并且Android手机上在“设置→账户与同步设置”中也用同样账号登录，下载的软件就会自动推送到手机上，无需手动安装。但行货手机往往会剔除Google组件，我们无法同步账号，Android 2.3以下版本手动安装Play商店会无法下载软件，导致程序报错退出。解决方法是安装谷歌服务框架（GoogleServicesFramework.apk，下载地址：http://t.cn/zW22yB2），不能直接安装的用户则需先获取Root权限，再用文件管理器将“GoogleServicesFramework.apk”复制粘贴到系统文件夹“system”下的“.app”文件夹里。之后你就可以实现推送功能，顺利安装Play商店，下载软件也不会“闪退”了。



选择“安装”，再选择一个设备，点击“安装”，不一会儿手机就会自动下载选择的软件了。有些软件不支持某些型号的设备，在Google Play中会以灰色显示，无法选择或下载



Play支持单账号绑定多个手机，如果你的设备没有显示出现，可以在已经登录Google账户的设备上用拨号盘手动输入代码“*#*#2432546#*#*”进行注册，耐心等待几秒，直到出现“Checkin succeeded”提示时就证明成功了，你的新设备即刻会出现在Play的设备列表中，可通过网页版商店远程推送应用

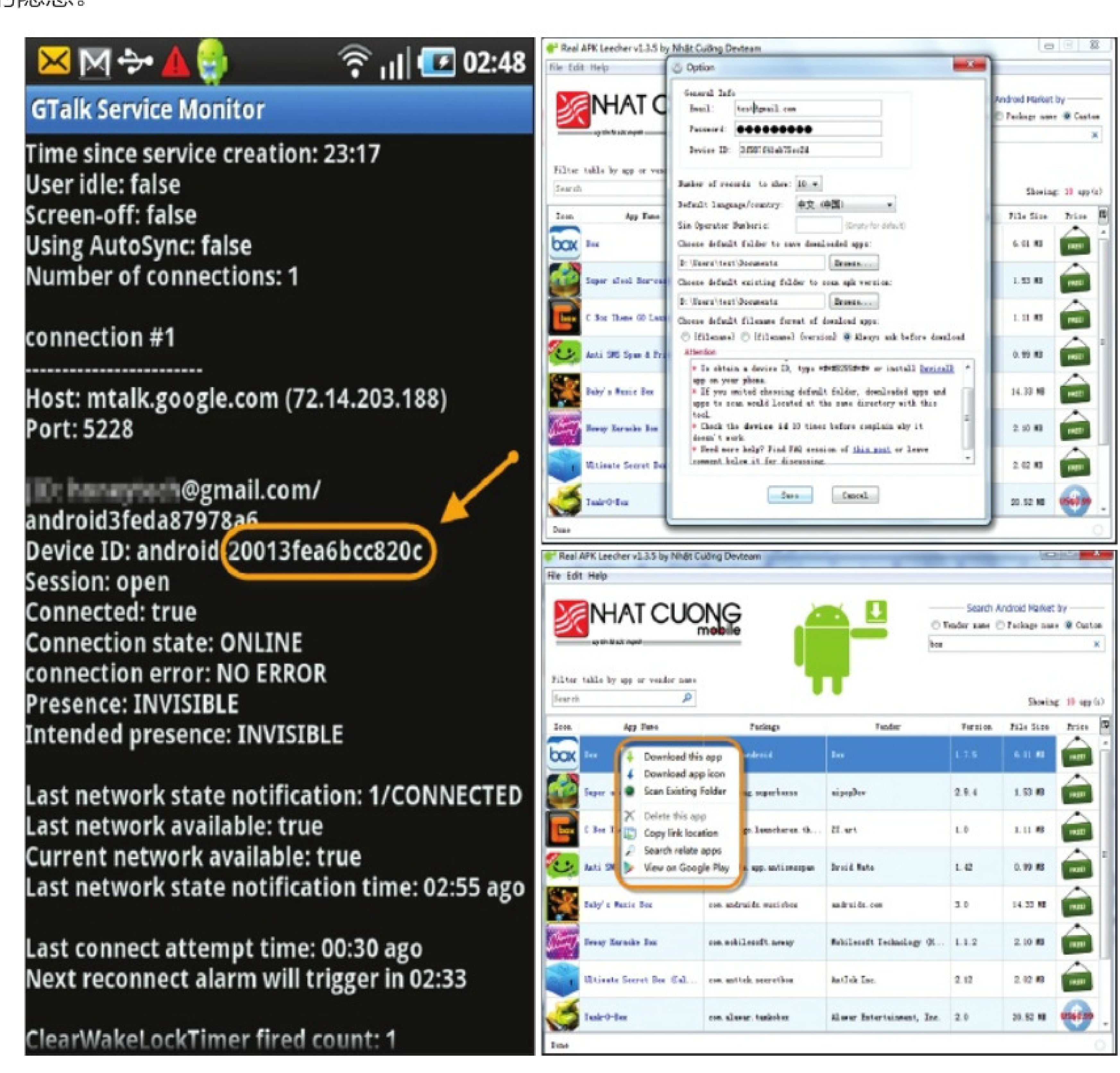
3.绕过检测，用PC下载Google Play里的软件

很多时候，我们不想使用Play的推送功能与兼容性检测，怎样绕过它们直接下载APK文件至本地硬盘呢？名为“Real APK Leecher”的软件就能很轻松地实现（下载地址：http://t.cn/zW22Tjj）。着是一款专门用来直接从Google Play中下载APK文件的小软件，用它可以把下载的APK文件保存起来，分享给其他人也会更方便。需要注意的是，这种方式并不被Google欢迎，未来可能存在有被封杀的隐患。

左：使用前要先设置软件，填入Google账号和密码，指定保存路径，选择商店所在国家并填入Device ID即可。要获取你的Device ID，可以在手机上拨号界面输入：*#*#8255#*#*（手机需安装Gtalk），或下载软件“Device ID”（下载地址：http://t.cn/zW2Lwyf）来查看。

右上：输入代码后的效果如图所示，“android-”之后的字符串即所需的Device ID。软件不强制我们填入自己的Device ID，你甚至可以填入其他人的账号和密码，当然前提是它们必须有效，因为软件需要使用它们来登录商店，取得下载列表和APK文件。软件的作者在博客中表示，他绝不会偷偷搜集用户信息，有公开的代码可以查证。

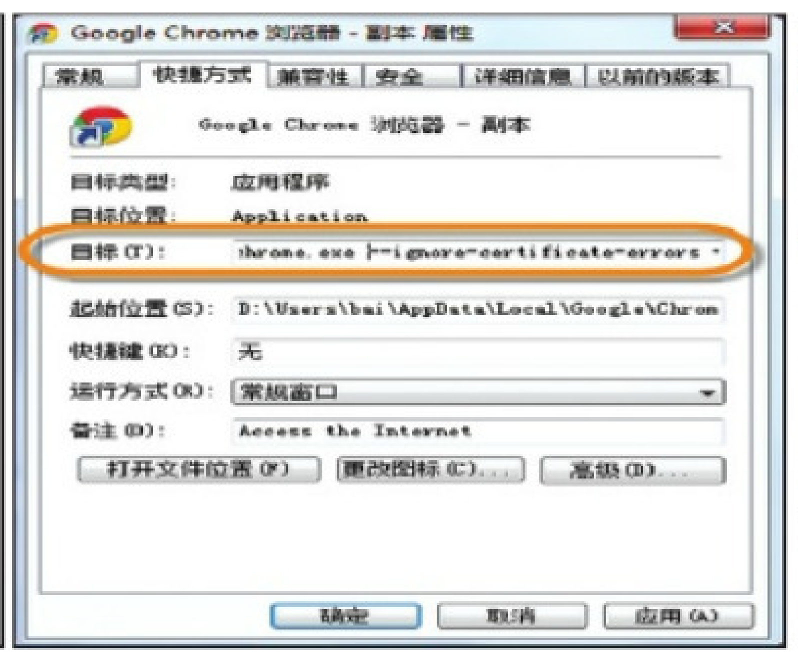
右下：保存好设置之后，在右上角的搜索栏里输入软件名称，回车确定后，软件会在右下角显示工作状态——登录账号、下载列表、完成。右键点击选择一款软件，在弹出的菜单中选择第一项“Download this app”，软件就会开始下载，还有进度窗口供我们查看。你还可以下载软件的图标（Download app icon），扫描下载文件是否已存在。



Real APK Leecher完全脱离网页版Google Play，它的缺陷是必须在软件内搜索，显示结果不如官方搜索精确直观。由于不想脱离原版Google Play，我们还可以采用另外一种基于浏览器插件的办法——APK Downloader（作者博客：http://t.cn/zO4duTH）。




首先需要安装APK Downloader（下载地址：http://t.cn/zOB0Mzd），它是Chrome的扩展程序，安装之后从浏览器进入“工具→扩展程序APK Downloader”选项，填入Google账户密码、Device ID并设置区域和运营商信息



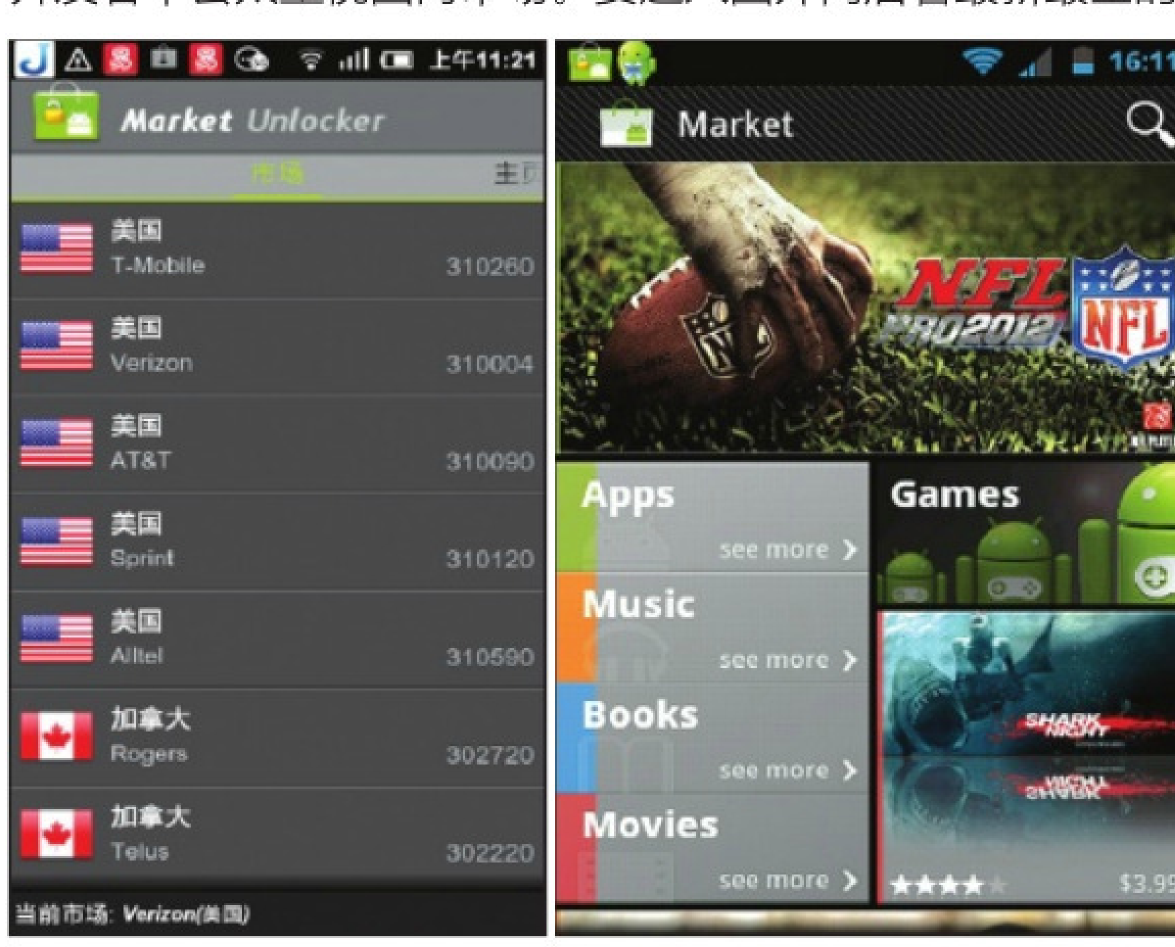
设置浏览器快捷方式，在“属性→目标”末尾添加“[空格]--ignore-certificate-errors --allow-running-insecure-content”，作用是关闭SSL错误警报，如不添加此项扩展无法正常工作。用修改后的快捷方式运行Chrome，再到APK Downloader的选项中查看一下，窗口中没有红色字体的提醒信息就证明扩展可以使用了



用浏览器打开Google Play，进入某软件的介绍页面，点击“安装”按钮，浏览器地址栏的最右边就会出现一个小小的Android机器人图标，点击它就可以直接用浏览器下载APK文件了

4.突破国界限制，Google Play一步“解锁”

Android Market更名为Google Play后，不但提供软件，还会有丰富的音乐、图书、视频等内容，覆盖数字内容消费的方方面面。和iTunes Store相似，音乐、视频等内容在国内无法使用，加上Google中国区未实现收费的原因，导致不少收费软件开发者不会太重视国内市场。要进入国外商店看最新最全的内容，在手机上用软件一步就能完成解锁，非常方便。



笔者使用的软件是“Market Unlocker”，另一款名为Market Enabler的软件也可实现同样的功能，它们都需要Root权限。首先我们选择一个要伪装的国家与服务商，并在软件中设置美国IP的代理服务器，软件提供自动代理功能，需要我们缴纳费用或出苦力下软件攒积分

成功之后再回到手机的系统设置中，打开“程序→程序管理→全部→Google Play商店→清除数据”，重启后回到系统设置菜单，找到“账户和同步”同步一下就算大功告成。再次进入Play商店之后你便会发现，里面多出一个菜单页，可以找到许多游戏、软件、图书和影片等内容，大部分都是之前从未见过的



对于需付费购买的内容，由于Google Play在国内未提供便捷的付费途径，我们还是需要使用信用卡。有条件的用户可以登录Google Checkout（网址：checkout.google.com），将Google账户开通支付功能，信用卡必须是VISA或者MASTCARD。填写信息时，位置选择美国，账单地址和邮编必须真实存在且吻合，否则无法通过银行的审核。一旦开通成功，你就可以购买Google Play中的收费内容了，不满意的商品同样支持退款

总　　结

Apple和Google拥有当前最出色的软件商店，购买数字商品达到了前所未有的便捷度。这篇文章中介绍的一些方法希望能帮助大家快乐购物，不被劣质软件欺骗，保持健康的消费心态。官方商店一定是最保险、最安全的，出现重大事故的概率极低，不会被系统搞得焦头烂额，非常适合追求简单、便捷的用户。P

通向自由之路
"越狱"与Root之后

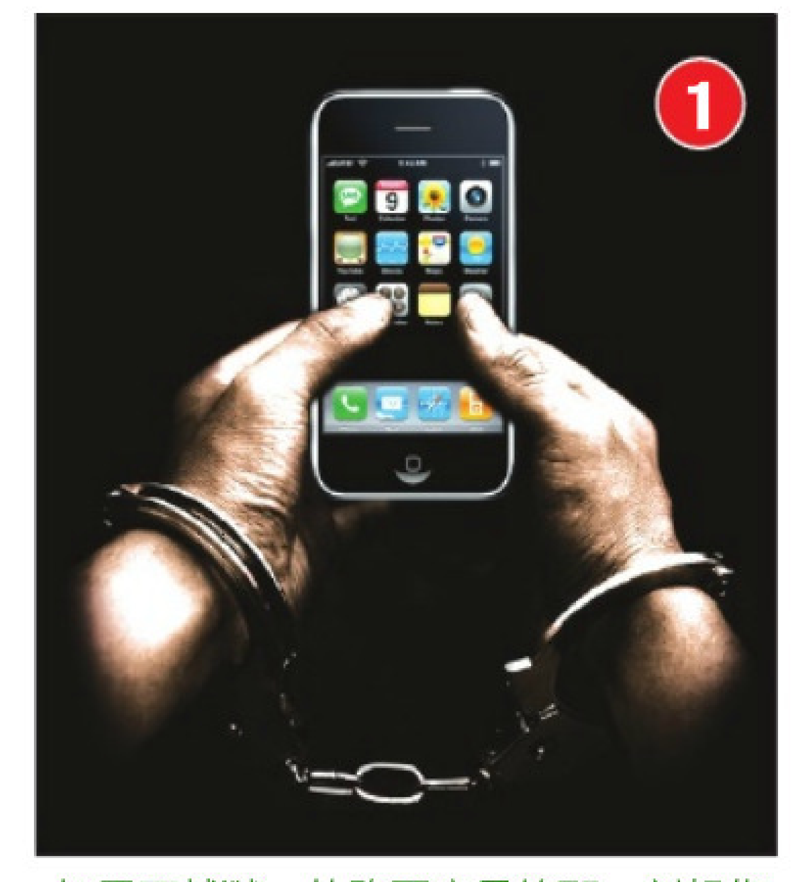


■辽宁 喵里奥

对于很多人来说，iPhone用户买手机后头等大事是进行"越狱"；Android用户买手机后头等大事是获取Root权限。那么越狱和Root究竟有什么好处呢？简单来说，越狱和Root会给予用户更多权限，对于iOS系统而言，越狱后你可以获得更多功能，甚至可以购买到官方商店中不可能上架的软件；Android获取了Root权限就相当于有了对系统的最高统治权，自由刷机享受最新系统。不过除了发烧友，普通用户不会花太多时间用于研究，越狱与Root之后玩什么、该怎么玩也不甚了解。本篇文章就会介绍一些越狱或Root后能用得上的实用技巧，让你的手机或平板电脑的功能更强大、表现更酷，文中推荐的一些资源站点也会帮新手们早日跟上"大部队"！

越狱之后怎么玩?

说起越狱，很多人就会满脸鄙夷地把它和盗版软件联系起来，向你哭诉开发者们一次次的血泪心酸。不可否认，国内版权保护体系尚不健全，一些人的越狱目的确实只是为了安装破解软件。不过笔者却认为，开发越狱工具的"大神"绝非是为了盗版提供便利，而是要让购买了苹果设备的用户拥有更多权限，跨越苹果设置的障碍。想想看，如果不越狱，你没法自由更换手机铃声，没法更改解锁程序，没法安装其他主题，永远只能看一种滑动特效……更重要的是，很多不符合App Store规范的软件就没了销售渠道，白白浪费了人力物力（图1）。



如果不越狱，从购买产品的那一刻起你就好比戴上了手铐。作为消费者，我们有权利享受产品可以提供的所有功能，而不是被各种条条框框所限制

越狱的积极作用要比它的负面影响大得多，从目前苹果官方的财务数据来看，越狱并没有对他们的收入造成不良影响。而且最近的一份统计数据也表明，App Store中25%的销售收入来自中国和日本，苹果官方也一再表示重视国内市场，还在媒体面前炫耀取得的优异成绩。况且国内很多已越狱的朋友也都在支持正版软件，花掉的银子绝不比非越狱用户少。

在苹果公司的老家美国，按法律规定用户可以任意越狱，在不侵犯知识产权的前提下自由地在手机上安装各种软件，这些都说明了越狱与盗版并不是一回事。解释清楚之后，让我们重新认识一下Cydia，在这个非官方商店里面究竟在卖些什么呢？

1. 认识Cydia

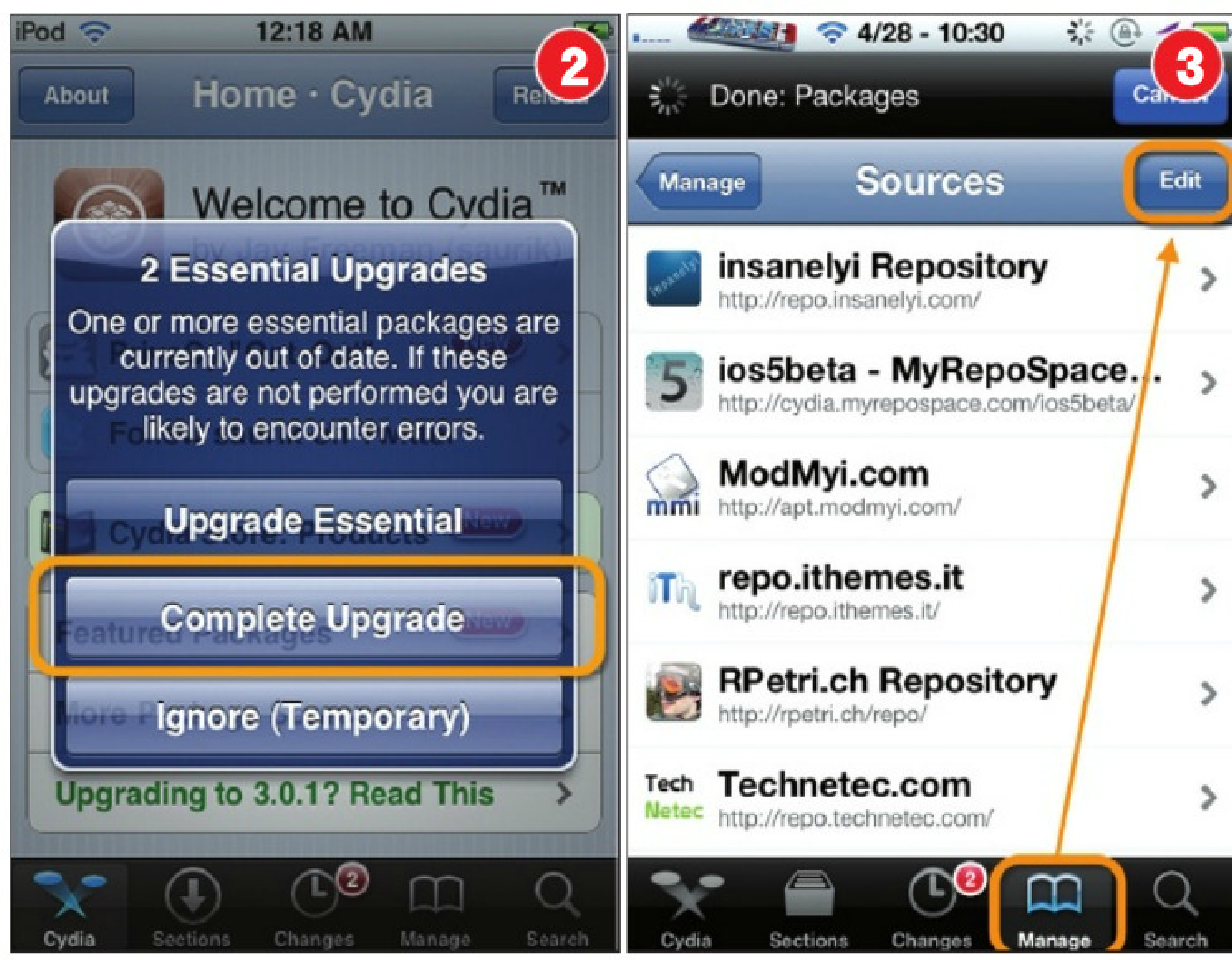
现在的越狱工具都会集成安装Cydia，你可以把它当成类似于App Store的软件商店，越狱后的用户可以从中下载各种千奇百怪的软件。与官方的软件商店所不同的是，Cydia中的应用程序安装文件不是普通的IPA格式，而是拥有更高权限的DEB，IPA与DEB间的差别好比Windows中的"用户"与"管理员"，DEB格式可以更贴近系统底层，实现更复杂

的功能（图2、图3）。

Cydia完全开源以及开放，任何人都可以建立自己的软件商店，通过“源”的形式让用户添加，无法通过苹果审核的软件都可以放在Cydia中出售。添加源、打汉化补丁等过程笔者不再详述，下面主要以iOS 5.1.1为例，介绍一些可以完美运行且非常酷的插件。

（1）功能扩展，让iOS彻底变强

你最无法忍受iOS哪个设计？觉得还有什么地方急需改进？不用苦盼苹果更新，Cydia中的插件也许现在就能解决。想要实现手势控制，你可以安装“Activator”；快速调节设置，“SBSettings”绝对是最佳选择；还有文件管理工具“iFile”，安装破解软件所必备的“AppSync”……它们都是越狱后的必备武器。Cydia在系统增强方面的插件可谓琳琅满目，接下来笔者介绍几款都是久经本人考验的工具，大家可按需选择。



第一次运行Cydia时会自动更新，应选择“Complete Upgrade”（全部更新），完成后再次进入即可使用。有时因运营商限制很可能遇到更新失败的情况，解决办法可以尝试使用手机3G网络而非WiFi。依然无效的话还可使用代理服务器、VPN等其他办法解决

首先添加源，按顺序选择“Manage→Edit→Add”，源地址可以选择国内比较知名的Weiphone（地址：http://apt.weiphone.com/）和178（地址：http://apt.178.com/）。下载完源信息后就可以从“Cydia→Source”中找到它们了

· 快速关闭后台：KillBackground

自从iOS引入了多任务功能，不少苹果用户彻底迷惑了：双击Home按钮，你会看到一大堆之前运行过的软件图标，想要逐个关闭它们实在太麻烦了。你一定纳闷系统本身为什么没有提供更人性化的功能，原因很简单，iOS后台任务由系统自动管理，程序一旦转入后台，它所占用的CPU资源会在数秒内释放，占用的内存资源也会在内存运行不足时自动释放，理论上无须用户介入。不过其他几个例外的情况诸如导航、音乐等程序会在后台一直运行，需要联网下载的应用也会在转入后台之后运行10分钟，它们的确会占用系统资源，手动关闭会十分麻烦。

不管这些程序是否会影响性能，有“洁癖”的用户自然看着这些图标不会舒服，借给其他人使用时还有泄漏隐私的风险。面对这种小问题只要安装“KillBackground”插件就可以轻松解决，它会生成一键关闭所有程序的图标，也能设置它们自动退出（图4、图5）。



双击Home键并长按图标，此时所有后台程序都会出现关闭按钮。安装KillBackground之后右下角就会出现小骷髅图案，点一下它就能瞬间关闭所有程序

可以设置KillBackground的图标出现在左侧或者始终都让它显示，“程序过滤”功能可以让你自定义程序不被此插件影响，比如导航、游戏等

· 帮你输密码：PasswordPilot

从App Store下载软件真麻烦，几乎每次都需要输入长长的密码，如果是简单几个字符还好，可苹果却强制要求密码中必须包含数字和字母大小写，你需要在虚拟键盘上不停地切换输入面板，而且还特别容易敲错。虽然苹果的隐私条款中规定在15

分钟以内购买下一款软件无须再次输入密码，可这么短的时间往往是不够用的。要摆脱这个麻烦，PasswordPilot则是最好的选择，它支持将密码保存下来并在需要输入时自动填充，高级版本还支持多个账户（图6）。

安装PasswordPilot后，在“设置→PasswordPilot”中输入密码，以后在App Store上更新或下载内容时就无须再输入。这款插件使用的加密标准已获得NSA认证，存储安全性极高

· 安装更便捷：StayOpened

每次购买软件时点击“安装”后App Store都会自动退回到桌面，如果连续安装多个应用就不得不反复在商店和桌面间切换，十分浪费时间。“StayOpened”正是为此而来，每次购买完成还可继续在商店中浏览。同时下载多个软件时桌面上只会显示最先选择的那个，其他的会在下载完成后依次自动显示出来（图7）。

· 锁屏不掉线：Insomnia Pro

锁屏之后WiFi会很快断开连接，从而导致第三方商店软件、导航、在线影院等需联网的软件无法继续工作。“Insomnia”插件可以保持WiFi一直开启，安装后运行桌面上的图标就可以将它开启。不过为了延长设备的待机时间，最好还是进一步设定插件生效的固定时段，否则电量消耗的速度会让你吃不消（图8）。

· 多窗口并行：Quasar

iPad的屏幕相对较大，平铺两个窗口工作也不会显得很局促，如果iOS支持同时查看多窗口就好了。现在，Quasar可以立刻实现我们的愿望，它能够让多个软件以窗口方式在桌面上一起运行，你可以缩放、移动、关闭或全屏查看它们（图9）。Quasar会自动识别各种分辨率的程序，自动将窗口调整到合适的大小。此插件兼容性出色，多窗口切换接近完美。



如图所示，同时下载多个软件时App Store并未退出。如果你的设备上软件数量比较多，还可配合“MultiiconMover”插件一起使用，它可以帮你快速移动图标



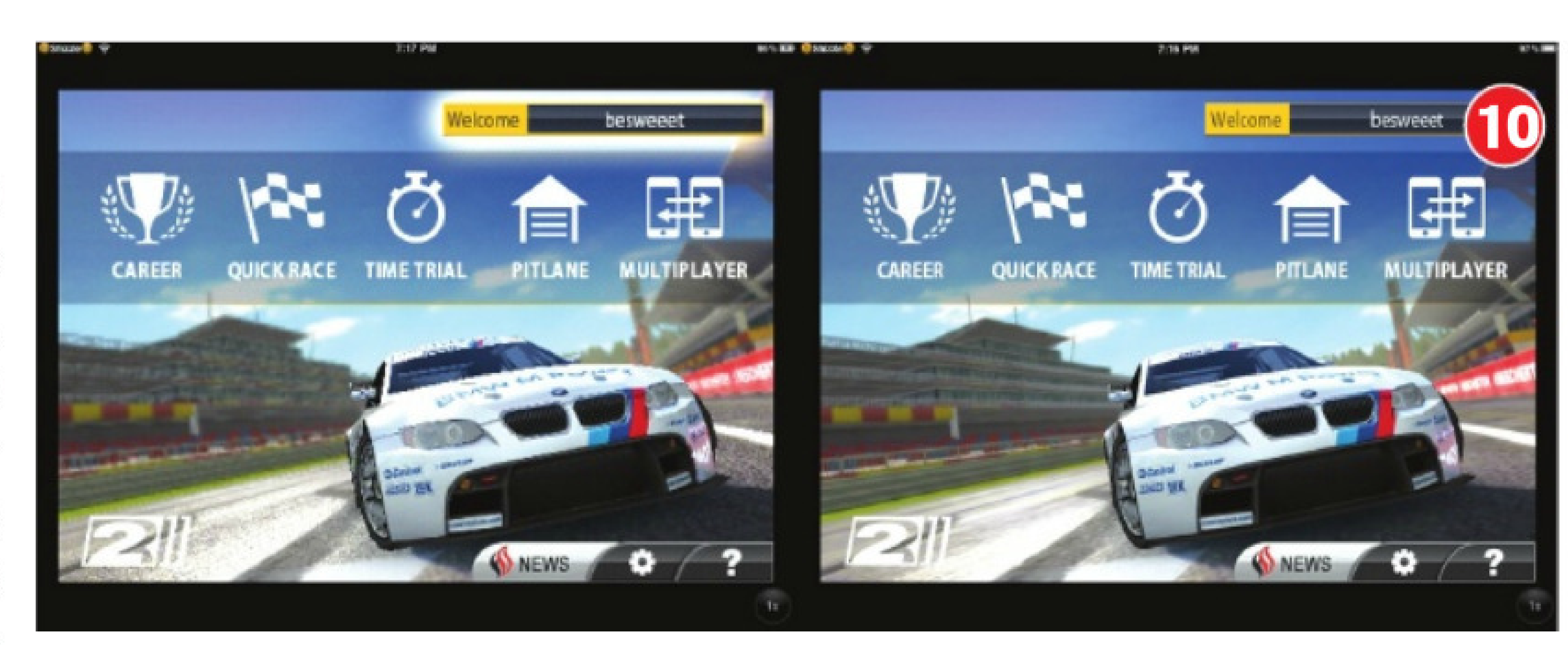
笔者推荐在平时可以关闭Insomnia，只有在下载大型软件或游戏时开启，这样既省电又可以不用一直开着屏幕傻傻等待几GB的数据下载完成



Quasar在最近一次更新中支持了iOS 5的手势功能，软件崩溃的几率也更低。你可以一边看美剧，一边运行词典软件查询不懂的单词，完全不必退出播放器，感觉就像在使用Windows一样

· 没有锯齿：RetinaPad

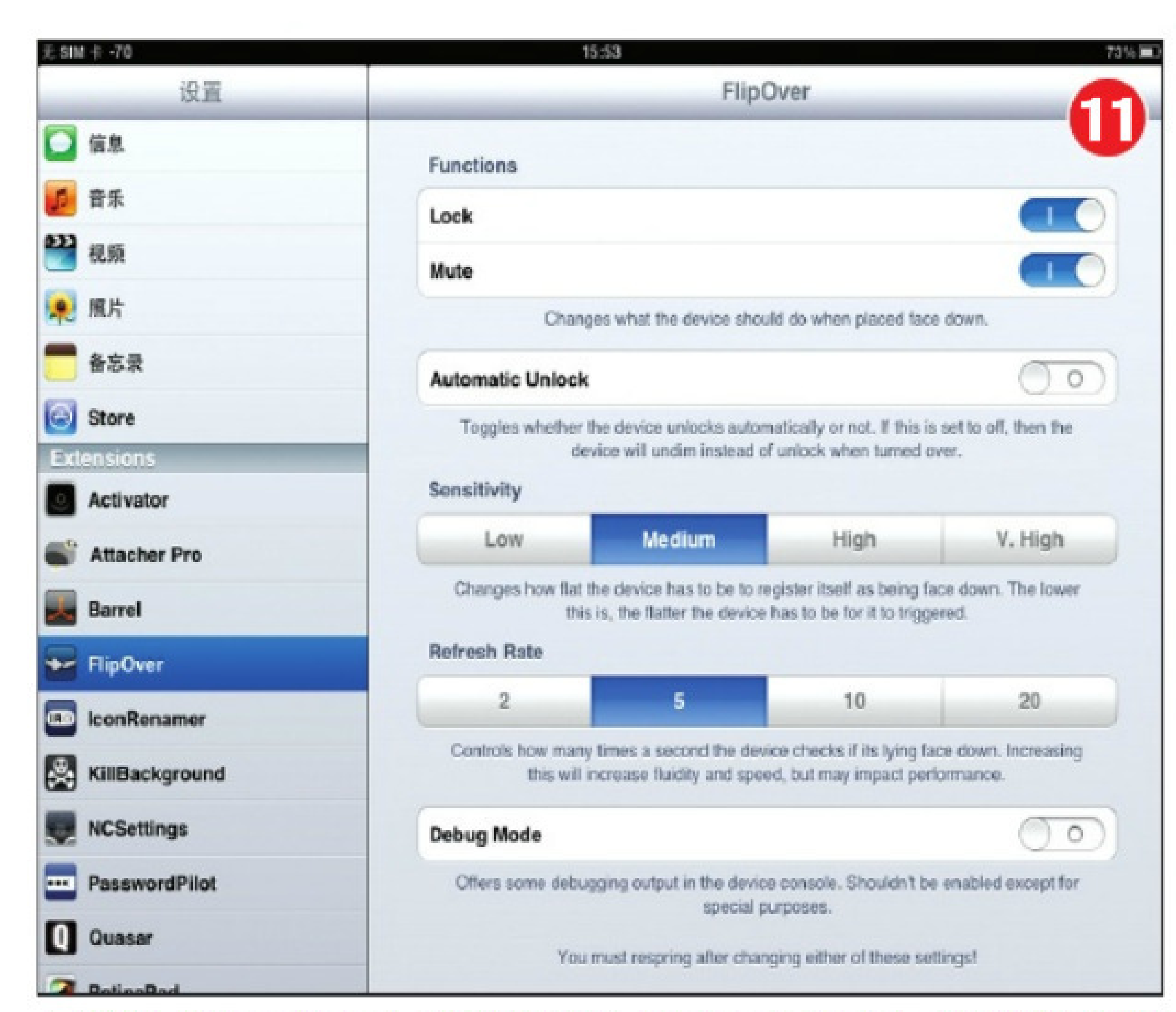
很多常用软件并未提供高清版本，在iPad上使用时必须选择“2×”按钮进行拉抻来实现全屏，不过视觉效果会一团糟，尤其文字将变得模糊，看得久了损伤视力。“RetinaPad”会自动转换文字让它们变得锐利可读，不再有锯齿和颗粒感，不过对图片的处理效果有限，部分程序还不兼容，还好我们能分别进行设置，需要查看文字时开启RetinaPad即可（图10）。



左图为直接使用“2×”后的效果，右图为使用RetinaPad之后的效果，可以发现字体变得更加清晰，汽车上的锯齿也明显减少了

· 翻转锁屏：FlipOver

每次用完iPhone我们都会按下电源键把它锁上，久而久之就会发现按键变得不那么灵敏。“FlipOver”不仅能延长按键使用寿命，还会让上锁、解锁变得更简单（图11）。安装此插件之后，每次需要上锁时只需把手机正面朝下翻过来，屏幕就会自动锁定；反之翻转回来就会自动解锁。通过高级设置你还可以在翻转锁屏的同时让其静音（每次更改设置后需重启SpringBoard才会生效）。

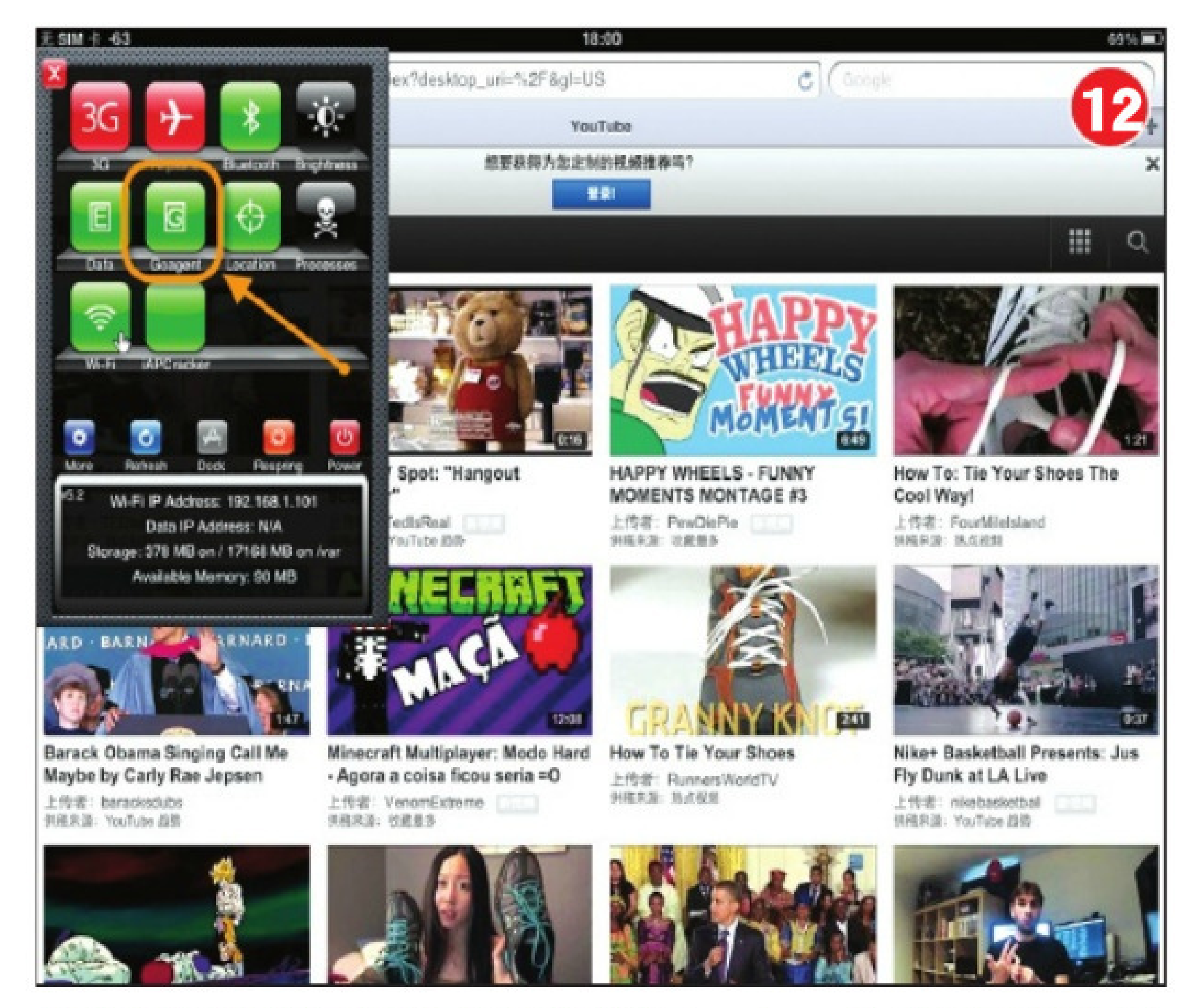


灵敏度（Sensitivity）和刷新频率（Refresh Rate）的设置应根据情况而定。设置过高则手机稍一倾斜就会被锁定，过低又要求桌面十分平整……

· 超强代理：GoAgent

GoAgent是一个基于Google AppEngine的代理工具，现在又有人开发出了iOS版，你可以通过SBSettings随时开启它，方便访问Facebook、Twitter等国外站点。关于GoAgent的教程大家可以参考该项目主页（http://code.google.com/p/goagent）。

在iOS上使用GoAgent则需要安装Python、goagent-toggle、goagent-local这3个Cydia插件，并用iFile打开“/User/goagent-local/”，编辑该目录下的“proxy.ini”文件，将第二栏[gae]下的“appid”换成你之前准备好的，如果有多个要用“|”隔开。使用代理时打开“设置→无线局域网（WiFi）”，点击热点右侧的箭头拖到最下方“http代理”处选择“自动”，然后输入“file://localhost/var/mobile/goagent-local/8087.pac”或“file://localhost/var/stash/Applications/MobileSafari.app/8087.pac”，再呼出SBSettings打开GoAgent开关，等待几秒就可以使用代理浏览网页了（图12）！



原来无法访问的网站都可以正常浏览了。“.pac”文件包含访问规则，遇到无法访问的网站时才会使用GoAgent，所以你可以一直开启客户端，不用担心会影响网速

以上介绍的几款插件仅是Cydia中可增强系统功能的一小部分，此外还有如拦截广告、查看来电归属地、网络防火墙、屏蔽广告等实用工具，因篇幅限制不能一一介绍。需要提醒大家的是，安装插件时要本着“够用就好”的原则切勿贪多，因为DEB安装包里的软件拥有很高的权限，测试时间也较短，容易导致系统不稳定、软件崩溃甚至“白苹果”。虽然听起来很吓人，但实际上你也不必特别小心谨慎地使用Cydia，遇到工作不正常的软件可以从“Cydia→已安装”中找到它卸载即可。

（2）系统美化，与众不同

未越狱的iOS系统只提供给用户极少的美化空间，换壁纸几乎是我们唯一的个性化途径。而越狱后一扇崭新的大门就向你敞开了，你可以自定义窗口动画效果、改变文件夹的排列样式、选择更有趣的锁屏动画……这一切可以在Android手机上实现的美化功能，iOS也能同样具备。

· 华丽解锁：Unlockize

越狱后改变解锁效果不是难事，Unlockize就能提供6种不同的解锁特效，堪称经典的“折叠解锁”（fold to unlock）效果最佳，其他的如“切片解锁”（slice to unlock）“褪色解锁”（fade to unlock）“百叶窗解锁”（open blinds）等也各有特色。Unlockize还支持设置随机特效，让你每次开启屏幕都有新鲜感（图13）。



Unlockize还可改变滑动条上显示的文字，表达爱意或是恶搞，一切随你心意

· **自定义主题：WinterBoard**

作为老牌的美化插件，关于WinterBoard的争议一直不断，有人说安装之后更费电，占用内存大（事实的确如此），不过在几乎可以完全自定义iOS界面的诱惑下，还是有很多爱美之人选择了它。不懂制作主题也不用愁，网上有很多高手制作好了现成主题包提供下载，Cydia源中也有专门的分类能很容易找到它们。其实就算不使用其他主题，WinterBoard的黑色导航栏、透明Dock、透明图标等也会让你看不够（**图14**）。

· **个性通知栏：NCSetting**

iOS的通知栏是不是糟透了？看看人家Android就是那么灵活自如。还好，越狱之后就可以彻底改变它，一种不错的方法是在通知栏中加入SBSettings提供的快捷功能，但它们的样子有些丑。追求简洁风格的朋友可以使用NCSetting，它会在通知栏中加入WiFi、3G、蓝牙等开关，以及调节亮度、音量等功能，最方便的是你竟然能直接拖动它们改变位置（**图15**）。（**注：**使用NCSetting前别忘了在iOS的“设置→通知”中将NCSetting开启）



还没有一款插件能替代WinterBoard的位置，有些主题的效果十分惊人

默认设置下，NCSetting要比SBSettings更漂亮，操作体验上同样更胜一筹

（3）拒绝内购，痛快游戏

假如没有游戏，iOS会变得黯然无光，笔者相信绝大多数人每年在游戏上的花费一定要比工具软件多上好几倍。App Store中的游戏很多都采用了“应用程序内购”功能，用来刺激用户购买其他虚拟物品。可恶的是这些花费十有八九会让你觉得不值，部分商品还存在欺诈嫌疑，更令人无法忍受的是一些收费游戏还会要求用户再次花钱来“解锁”其他内容，如此累积下来的消费甚至会达到上百元。若想痛快地游戏，看来只有越狱！

· **游戏内购变浮云：IAP Cracker**

早期的IAP Cracker插件几乎是神一般的存在，它能欺骗软件模拟内购成功的消息，用户无需花一分钱就能玩到需要花钱解锁的内容（**图16**）。不过随着游戏厂商在购买流程中加入了服务器验证等措施，这款插件的作用已经越来越小，好在目前它仍可以在许多游戏中生效，况且占用资源极少，何乐而不为呢？IAP Cracker内购失败时不用担心会从信用卡扣费，只要记得不要输入Apple ID密码就万无一失。



一些开发者设计用户要想顺利地玩游戏必须购买“金币”“元宝”或者“能量”等虚拟物品，自制力差的小朋友不小心花掉几百元也早有先例，有了IAP Cracker或许能让你节约不少钱

2. 互联网上的无尽资源

“授人以鱼，不如授人以渔”，网络上热门的iOS论坛可谓极为丰富，你可以从中获得最新消息或者与其他人一起讨论问题，获得更多人的帮助。下载软件、逛论坛、与他人分享心得……你常去的网站都有哪些？

提示：

虽然iOS系统尚未出现恶性病毒，但也不能100%相信发布在第三方网站中资源，需要特别注意论坛中新注册不久的ID发布的“修改版”“破解版”等软件，因为它们而导致的系统故障只能自行解决，造成的损失苹果公司不会负任何责任。

· **178苹果频道**

网址：http://apple.178.com/

178苹果频道提供苹果的各类新闻，发布各种新游戏以及软件，还为新手提供图文与视频教程。网站的风格带有苹果OS X的味道，维护良好的源以及论坛在国内不多见。不过目前论坛的活跃度较低，短时间内不会有大的改变。网站子栏目有“资讯情报”“每日推荐”“APP评测”“限时免费”等共8个，中规中矩的风格适合闲暇时阅览与学习（**图17**）。



作为游戏网站，178的苹果频道更倾向于报道游戏内容

· **威锋网**

网址：http://www.weiphone.com/

威锋网成立于2007年，“威锋源”在国内用户中也有着很高的知名度，如今它已经成为国内人气最旺的iPhone社区之一。论坛活跃度非常高，甚至可以当做一个使用技巧和应用的共享平台，网友可以在其中提出任何问题，很短时间内就有人热心回答。威锋网的资讯频道每天都会及时发布相关新闻、翻译国外网站和论坛的精品文章（**图18**）。



“威锋商城”还会销售苹果配件，似乎是网站另一种盈利尝试

· **苹果i派党**

网址：http://www.ipadown.com/

苹果i派党是一个站在苹果消费者的立场来撰写报道和评测的网站，永远立足于正版软件平台，立志推动软件正版化潮流。网站主要介绍精品和限时免费软件，在文章末尾都会附带iTunes下载链接。此外网站还提供多个移动版客户端，除了软件推荐之外，新客户端“i新闻”还会提供苹果相关资讯、教程，以及壁纸下载（**图19**）。



网站界面色彩多样，不过看上去显得稍微有些零乱

· **我爱Cydia**

网址：http://www.52cydia.com/

该网站目前名气较小，由于国内很少见到专门介绍Cydia的网站，因此特别推荐给大家。该网站关注Cydia、插件及优秀软件和iOS系统越狱，分享国内外优秀文章，此外会整理、归类一些常见软件并介绍使用方法。网站站长希望让大家明白，iPhone不只是个手机，更是一个无限扩展的系统（**图20**）。



网站整洁干净，主页上没有任何广告，非常清爽

我是“独行侠”

假如你有便捷的上网条件又喜欢阅读英文网站，下面几个站点你应该常去逛逛。事实上，国内网站的内容大部分都是从国外“搬运”回来的，若要想第一时间获取最新消息，你可以从下列网站入手：

AppAdvice（提供新闻和iOS软件信息）

网址：http://appadvice.com/

iMore（号称同类网站中的NO.1，提供有关苹果的各类新闻）

网址：http://www.imore.com/

AppTrackr（知名“黑商店”，App Store的头号敌人）

网址：http://apptrackr.cd/

p0sixninja的微博（Chronic Dev-Team“带头大哥”，你可以顺藤摸瓜找到其他大神！）

网址：https://twitter.com/#!/p0sixninja/

小提示：越狱之后更耗电？

越狱后安装的插件很多都会常驻后台运行，必定会缩短电池的使用时间，因此插件不宜过多使用，而且尽量少安装那些需联网使用或占用CPU资源的插件，它们会让iOS设备变成Android一样“一天一充”……如果遇到安装插件后待机时间骤减的情况，则有可能是插件之间存在兼容性问题，有时候它们会相互争夺资源，容易陷入“死循环”，从而处理器会一直保持极高的占用率，导致设备一夜之间从满电到自动关机。

Android的逆袭

喜欢Android的朋友在很大程度上是因为它的开放度比iOS更高，能随意更换输入法、启动器、电话程序……也正是因为如此，Android获取Root权限后的改变不像iOS那样巨大。和越狱一样，Root会让手机失去保修、增加感染病毒的风险，不过总体而言利大于弊，你可以提升手机性能、丰富它的功能，让它变得更强大。拥有最高权限的你可以对系统文件大刀阔斧地修改，真正成为手机的主人！

1. Root后必装哪些软件？

（1）Root带来的“软升级”

多数人Root只是为了刷机，却没有留意到一些只有在Root权限下才能使用的软件，合理使用这些应用不会造成任何风险，你绝不应该错过。首先我们来看看系统增强类软件。

·超频小工具：SetCPU

与PC一样，手机CPU的频率并非固定，系统可根据负载自动调整，也可以适当超频获得性能提升。如果你嫌手机太热、太费电就可以用SetCPU降低运行频率，效果通常十分显著（图21、图22）。对于有潜力可挖的CPU，也可以用该软件一点点测试超频，找到最适合与稳定的频率后保存设置，相当于获得了免费“升级”。SetCPU还能根据电量百分比设置CPU运行频率，只要别把频率加得过高，超频就不会影响到手机的稳定性。

·文件管理：Root Explorer

Root Explorer在国内又名“RE文件管理器”，除了常用的文件管理功能以外，在获取Root权限后还可对系统文件进行操作，改变它们的权限，允许其他软件进行读写。Root Explorer可以快速检索、隐藏、删除文件，熟悉Android系统目录结构的朋友还能直接删除系统自带的多余应用，不过在进行危险较高的修改前最好还是要备份一下（图23）。

·SD卡双重挂载：Dual Mount SD

USB连接选择“大容量存储”模式时，手机上的其他软件将不能访问SD卡，这在很多时候都不太方便。Dual Mount SD可以改变这一规定，SD卡加载后手机与PC可以一同访问，此外还可以在桌面上添加小挂件，只需一点即可加载或卸载（图24）。该软件可以配合“SD卡速度增强器”一起使用，后者用来提高系统默认的缓存，当读写任务繁重时不至于死机。

·屏幕录像：ScreenCast

“曾经有个妹子问我Android如何上网，我本可以带她去喝咖啡，结果却傻乎乎地用ScreenCast录了视频教程传给她……”除了这种情况以外，使用ScreenCast只会让你拥有无比的成就感。这款屏幕



第一次运行会要求Root权限，之后会自动读取CPU配置信息。刷过CyanogenMod的朋友还可使用系统自带的超频功能，调整好后再用SetCPU负责调度

选择“自定义设置”就会看到软件读取自定义频率配置文件的路径，可以更改这些文件获得想要的频率。为了避免超频失败应预先在SetCPU中选择“Menu→安全模式→提取zip”，万一不能启动就进入Recovery刷入update.zip恢复



界面中会显示出各文件的读写权限，修改时要长按文件，等待软件弹出菜单后再做选择

“开机自动挂载”和“USB自动挂载”二选其一即可，笔者推荐只开启第二项

录制软件可以录下操作手机时的视频、音频，可以设置录制分辨率、帧数，甚至加入指针便于观看者理解，开启麦克风录制（Mic）还能边说边录，非常方便（图25）。



软件默认为英文，如有需要可以在网上寻找汉化版

（2）玩游戏，不再纠结输赢

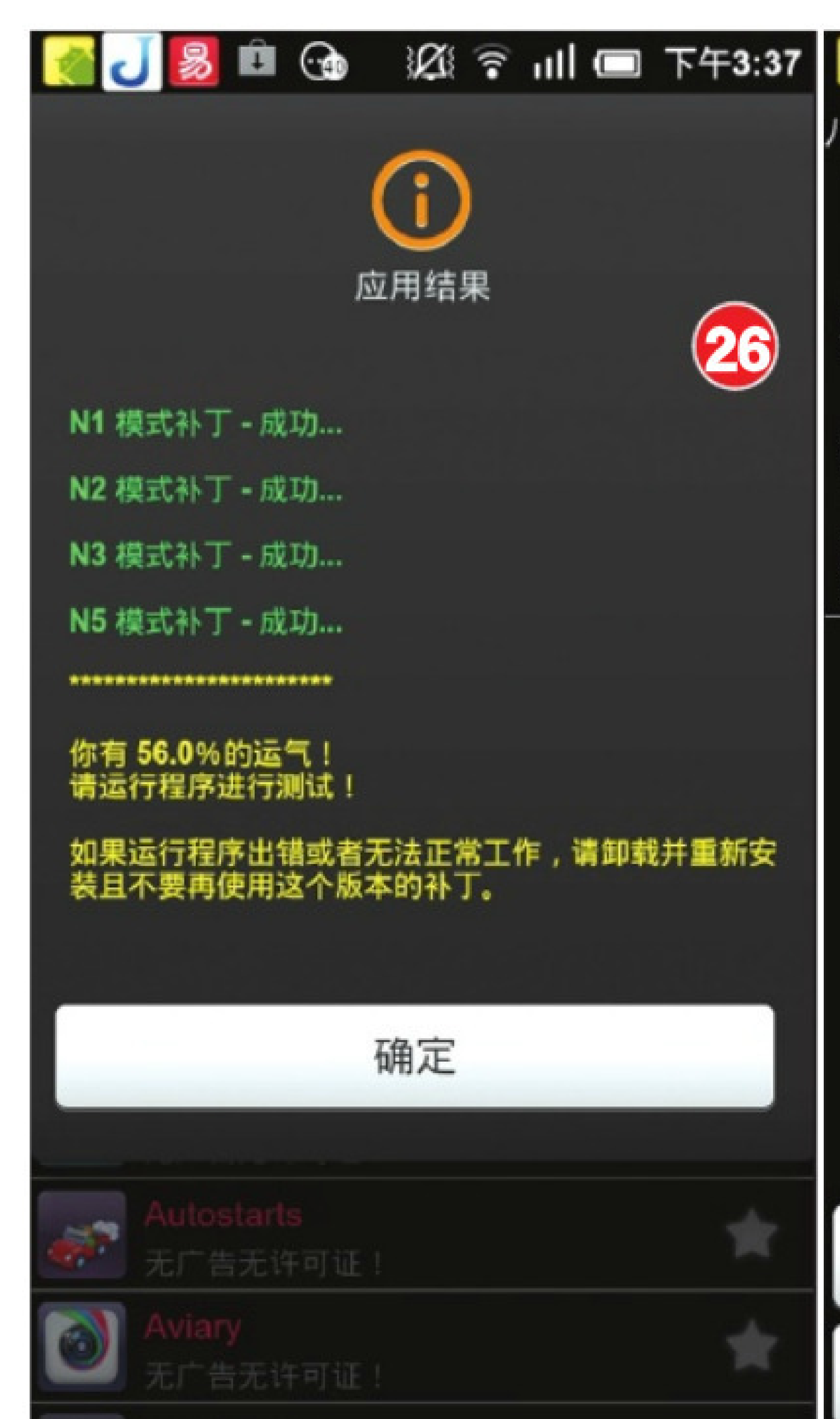
Android上好玩的大作越来越多，其中免费游戏占多数，不过很多需要付费解锁才能玩更多内容，有的则难度极高需要花钱购买特殊道具才能通关。针对这种令人极为不爽的情况，笔者下面介绍的这两款软件，会让你在游戏时变得易如反掌！

·全凭运气：LuckyPatcher

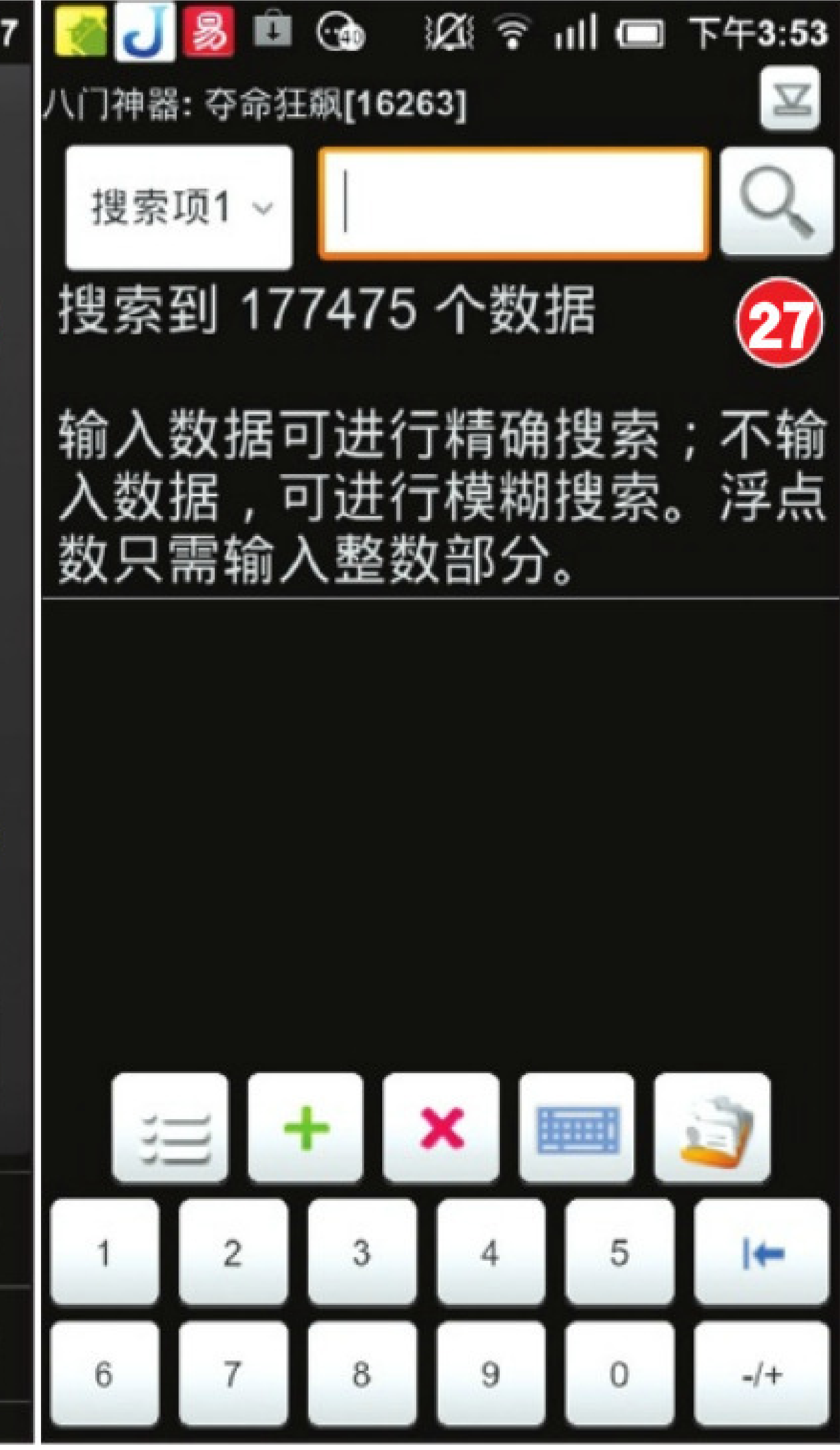
有些财迷的开发商不让用户直接运行游戏，需要付费验证才能运行，LuckyPatcher就是用来激活这些游戏的软件，只可惜它比较考验运气，不是每款游戏都能破解。LuckyPatcher的作者是破解了钛备份、SPB、PowerAmp的大神“ChelpuS”，因此在质量上十分有保障。启动后程序会将带有付费验证的游戏排在前面，显示“License Verification Found!”，之后长按图标直至弹出对话框，选择第一项：“Remove License Verification”（去除付费验证）再选择“Auto”（自动）开始破解，完成后软件会显示预计的破解成功率，赶快运行游戏看看结果吧（图26）！

·八门神器：GameKiller

用过金山游侠、GameMaster等PC游戏修改器的玩家肯定早已把此类软件的使用方法熟记于心：打开软件，输入一个游戏中的数值，搜索得出结果，然后进入游戏继续，当数值改变后再回到修改器搜索，直到出现唯一确切的内存地址就是你要更改的数值！GameKiller也是一样，理论上可以更改游戏中出现的任何数值，例如HP、MP、金币数量、弹药数量……让你再也不用发愁如何通关。与这款软件相似的还有GameCIH和Game Guardian，建议大家都下载回来一同使用（图27）。



只有56%的成功率，测试后发现竟然成功了！真是太神奇了！



有些游戏会屏蔽GameKiller，此时不妨换成GameCIH或Game Guardian再试

2. 海量的第三方商店

每个Android市场背后都有一段有趣的故事，国内互联网企业为了抢占先机争夺数量有限的用户，个个都踊跃开放了自家的Android应用商店，其中不乏腾讯、360这样的老对头，还有搜狐、网易等互联网大佬。竞争的好处是让用户有了更多的选择，多转几家商店慢慢就能找出那些真正靠口碑立足的好软件。

对于普通用户来说，这些应用商店间的差别主要体现在软件数量与更新速度上，比较它们的意义不是很大，因为所有知名软件商店的更新速度都不慢，内容也大同小异，更何况你可以使用“豌豆荚”等软件可以直接在多个商店中搜索。对于国内开发者而言，选择在哪家商店发布作品主要取决于审核速度、推广费用、分成比例等多个原因，能够具有长远的眼光以及为开发者着想的商店才会笑到最后，毕竟国人不能永远靠“转载”国外作品生存下去。以下笔者就介绍一些国内知名度较高的几家软件商店，你可以使用它们的手机版方便地下载，从实用性角度来讲要远远好于Google Play。

（1）应用汇

“AppChina应用汇”是一款基于Android系统的本土化应用商店，致力于为国内用户打造最全面、最个性化的手机应用商店，为智能手机用户提供最全面、最方便的服务，方便用户发现最适合自己的Android软件和游戏，获得更好的生活品质。

自2010年8月正式发布以来，应用汇为超过1000万用户的提供了应用发现和下载服务，总下载量近10亿次。现在，每天有超过百万的用户通过各种渠道从应用汇的5万多款应用中完成超过400万次的下载。

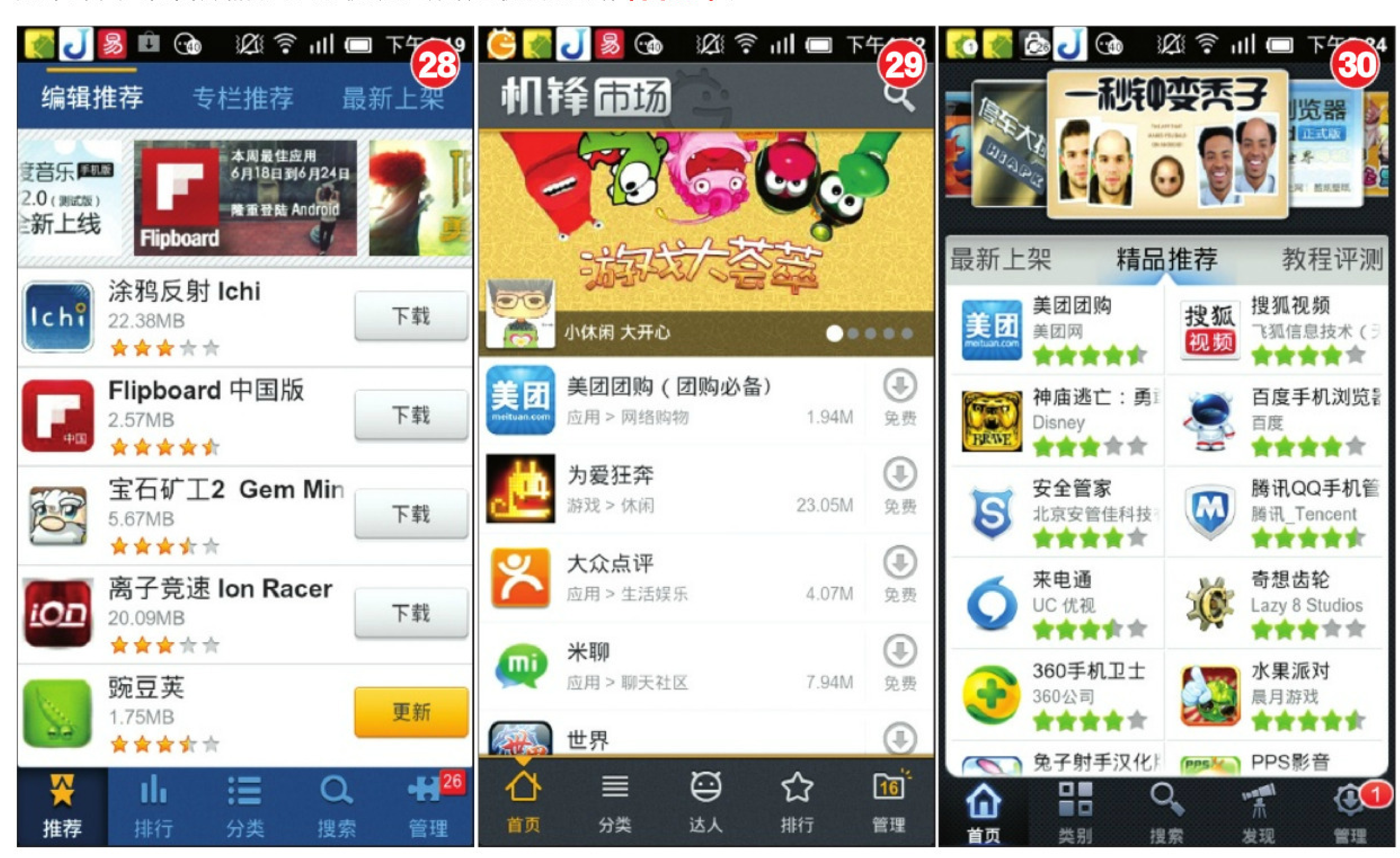
应用汇（AppChina）团队由10余名具有丰富经验的工程师组成，他们来自清华、北大、浙大、北航等著名高校，曾任职于微软、百度、IBM、Nokia、网易、中航信等业内著名公司。在获得了天使投资之后，应用汇近来的发展态势良好，正从早期的单一模式逐渐转变成一个能吸引到国内开发者的平台。为了让使用者放心，应用汇承诺如果他们提供的软件中包含病毒或引发暗扣信息费（包括短信扣费和IVR扣费），在核实情况之后将会对用户损失进行双倍赔付（图28）。

（2）机锋市场

常刷机的朋友都知道机锋网论坛（http://bbs.gfan.com/），使用它的账号你也可以登陆同属mAPPn公司的“机锋市场”。该市场比较有特色的是“达人”栏目，它的模式有些像微博，你可以关注其他网友建立软件推荐页面，查看他们建立的“软件专题”留下“好”或“不好”的评价。从评论数量上看，讨论区还算比较活跃，如果能加入自定义头像等个性化功能，相信会有更多人愿意留言（图29）。

（3）安卓市场

“安卓市场（HiMarket）”起步较早，2009年9月便已上线，是国内最早的Android软件和游戏下载平台之一，为网龙公司旗下产品。按照网龙自己的说法，“安卓市场”能覆盖中国50%的Android用户，带来的利润占公司总利润的三分之一。从目前的市场情况来看，91手机助手在国内受到的竞争压力较小，反而“安卓市场”客户端显露出了劣势。在众多优秀软件商场的冲击下，未来彻底融入91手机助手或许是最好的出路（图30）。



应用汇的人气不错，软件的评论区能看到许多用户的留言，官方还会时常举办活动活跃气氛

手机版优化出色，图片读取速度很快

“发现”栏目是“安卓市场”的特色功能，有“网友推荐”“大家正在下载”等子栏目供用户选择

总　结

越狱和Root都在使用上为我们带来了极大的方便，本文简单介绍的软件和简单技巧只能算是抛砖引玉，希望大家能自己找到更多有创意的软件和游戏。最后再次提醒大家，越狱和Root都会让产品失去质保，是否值得还需仔细衡量。

摆脱老眼光的束缚
iOS设备**管理软件**使用技巧



■辽宁 斯威士兰

iPod、iPhone、iPad、MacBook……作为“果粉”你一天常常要使用多个设备，如何在它们之间简单、高效地传输数据是我们所追求的目标之一。苹果产品官方推荐使用iTunes，它的“资料库”管理方式与Windows中的“库”极其相似，而且兼容性与稳定性最为出色，但却被人们饱受非议，用户体验不佳。除此之外还有许多方便的第三方管理软件，它们非常了解普通用户的使用习惯，提供了大量实用功能，与官方产品形成互补。到底哪个软件最适合我？功能最出色？各自又有哪些“独门绝技”呢？

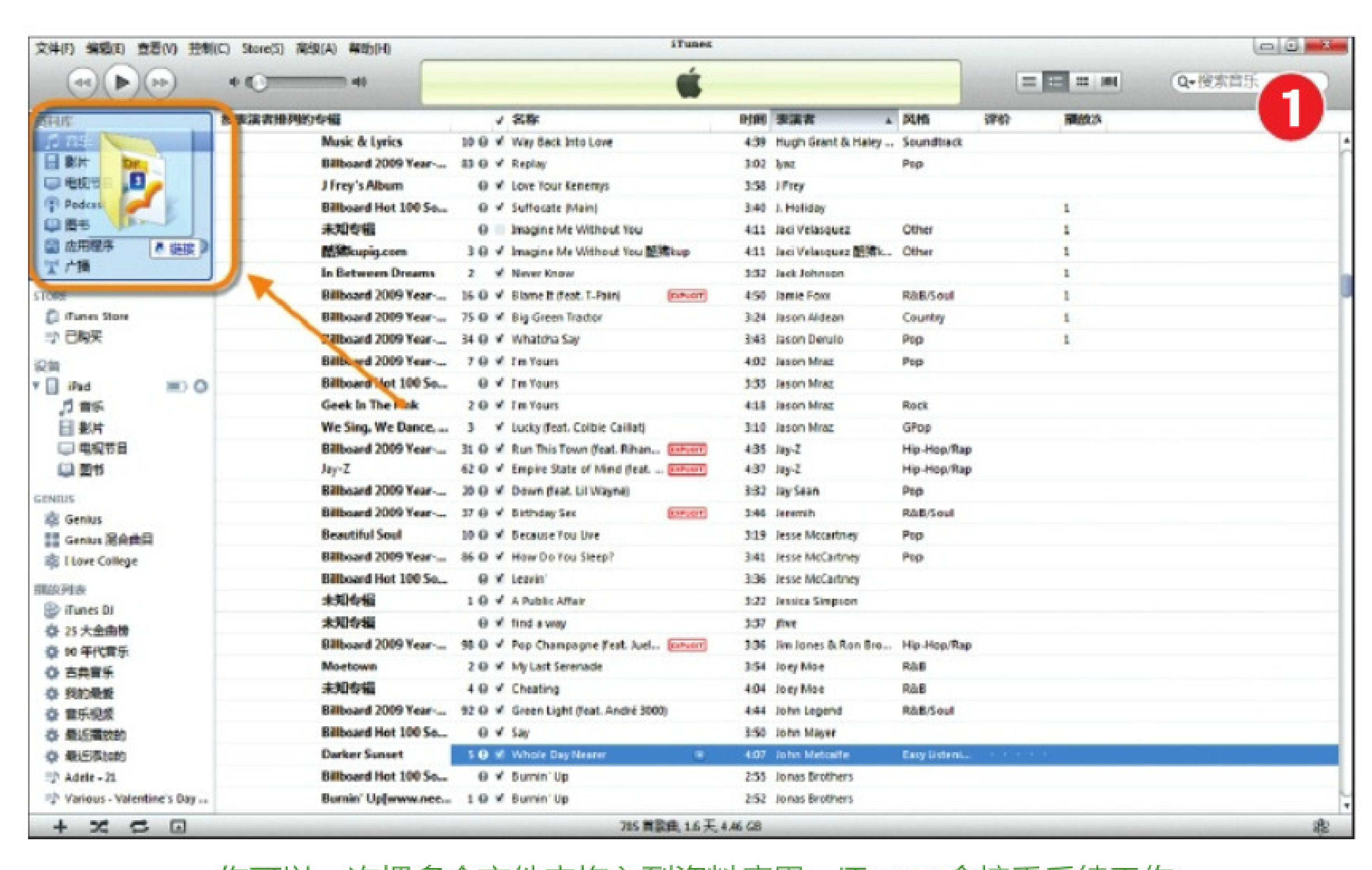
绝非鸡肋，iTunes使用技巧

是不是觉得iTunes很难用？很“反人类”？它的很多功能和使用特点令人费解，多数老用户至今仍玩不转。新手们不喜欢iTunes，因为它用一种简单粗暴的方式对待用户数据：如果你在不该“同步”的时候失手点了一下，那么很可能就要面临数据被完全删除的窘境。有人说，苹果为保护版权而牺牲了用户体验，创造出iTunes这个大麻烦丢给用户。然而事实并非人们所想象的那样，只要花些时间深入了解一下，你会发现它管理数据还挺有一手的！

1. 巧用资料库

按照苹果的设想，用户从iTunes Store购买的一切内容都应存放到资料库中。“资料库”在iTunes界面中的位置非常显眼，打开软件你就会看见“音乐”“影片”“电视节目”分类，其中保存着各类文件。添加新内容时，你无须手动区分它们的种类、格式，直接用鼠标把文件拖拽到资料库里，iTunes就会自动完成分类、转码和存放的过程（图1）。

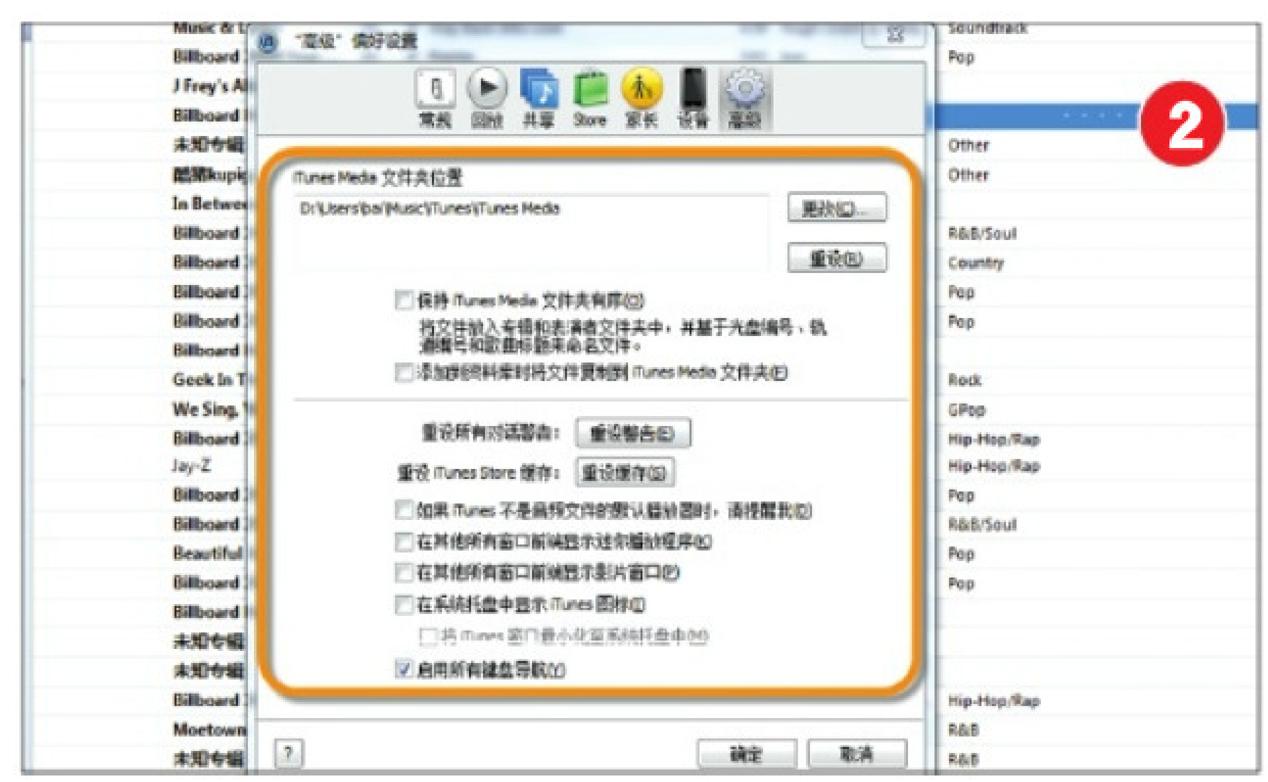
每台计算机上都可以有一个资料库，苹果不会限制其中的文件来源，自己通过转换格式得到的歌曲、电影和购买的正版软件都会保存在里面。使用时间越长，资料库所占的空间也就越大，你会明显发现C盘空间越来



你可以一次把多个文件夹拖入到资料库里，iTunes会接手后续工作

越小（假设系统安装在C盘），好在我们可以改变它的位置，一来节省系统盘空间，二来重装系统也不怕资料被删除。

设置方法是进入iTunes的“编辑→偏好设置→高级”，在“iTunes Media 文件夹位置”右侧选择“更改”，再重新选定一个理想的位置。设置好之后千万不要以为万事大吉，因为我们所做的更改只对以后添加的文件起作用，之前的资料仍保留在原目录下，因此还要进入“文件→资料库→整理资料库”勾选“统一文件”，“确定”后软件开始移动文件，耐心等待一会你的资料库就彻底搬家咯（**图2、图3**）！



在“高级”设置中还可勾选“保持iTunes Media文件夹有序”和“添加到资料库时将文件复制到iTunes Media文件夹”，这样以后添加的歌曲将按表演者、专辑、歌曲的顺序保存在对应文件夹里，原文件被删除也不受影响

没觉得刚才的操作忽略了什么？对，就是播放列表！我们刚刚改变了资料库的位置也顺利移动了文件，但假如重装系统就意味着必须重新安装iTunes，现有的列表就会丢失，所以还要再进行一个步骤——备份列表。方法之一是选择“文件→资料库→导出资料库”，会得到一个XML文件（**图4**），重装系统后先把资料库整个拖进iTunes里，再选择“文件→资料库→导入播放列表”，打开之前的XML文件，iTunes播放列表就会重新出现了。



“统一文件”之后，原资料库中的文件不会被删除，可以进入“C:\Users\用户名\Music\iTunes\iTunes Media”中删除所有不再需要的文件，节约大量磁盘空间



保存好“资料库.xml”文件，你就可以在任何一台电脑上使用相同的播放列表了

Apple ID、iTunes与“授权”

Apple ID是iTunes与iOS设备之间的桥梁，Apple ID购买的内容可由iTunes传输到iOS设备上，也可以从iOS设备上回传到iTunes媒体库里。使用同步功能前需输入账号和密码完成授权，让你的Apple ID可以在这台计算机上使用。苹果规定一个Apple ID最多只能为5台计算机授权，这是一种保护版权的措施，能有效阻止账号的扩散范围，不会出现一个万能Apple ID安装所有iOS设备的情况。

在这种机制的保护下，就算你购买iPhone时商家慷慨地安装了价值不菲的正版软件，回家后在电脑上同步一次也会被删除——你不知道他的账号和密码就无法完成授权。另外更容易被忽略的是，苹果不限制iTunes中可以使用的账号数量，你可以注册多个账号购买软件再把它们传输到电脑上，不过苹果限制一个设备里最多也只能传输5个账号购买的软件，所以我们没必要同时使用过多的账号。

2. 一切为了音乐

iTunes最初由一款MP3软件发展而来，经过多个版本的更新现已成为一个集软件商店、多媒体播放、文件管理功能的服务中心。在iTunes的发展过程中，苹果一直视音乐播放为它的重要功能，近年来数字音乐业务逐渐成为苹果的又一项重要收入，音乐与iTunes之间的关系因此更加紧密，下面我们就来一同领略下它在管理音乐方面的魅力吧！

先看最有趣的“Genius”（**下页图5**），开启这项功能后，iTunes会根据使用者对音乐的偏好自动将相似的音乐关联起来，创建出你可能喜欢的播放列表。操作时可以右键选择一首歌曲，在菜单中选择“启用Genius”，之后iTunes有可能会要求你更新Genius信息，我们可从“Store”菜单中选择“更新Genius”。完成资料库信息的更新后再次重复“启用Genius”操作，一个播放列表就会被瞬间建立出来，你可以自定义列表中的歌曲数量，点击“刷新”按钮得到其他组合（**下页图6**）。

在笔者实际使用时会发现有些歌曲不能使用Genius，这是因为Genius要求文件中包含比较完整的信息，如表演者、作曲者、专辑名、风格、发行日期等。换句话说，除非是iTunes中下载的正版音乐以及其他发烧友制作的专辑，否则一般大家从网

上下载的MP3中不会包括详细且正确的信息。如果我们一一手动填写，那无疑将是个巨大的工程，所以国内使用Genius功能的用户并不是很多。

与Genius相似的，还有个叫做“智能播放列表”的功能，它们之间的相同之处是都会使用音频文件中内嵌的信息，不同的地方是后者纯属手动操作，需要在“文件→新建智能列表”中开启一个界面，然后一项一项地添加规则对音乐进行过滤，最终筛选出满意的结果（**图7**）。例如你要听“Dr.Dre”今年的所有歌曲，就可以添加一个规则要求歌曲发行年份是“2012”，并附加要求歌手名称中包含“Dr.Dre”。按照这两条规则进行搜索后，瞬间就会得到想要的结果。

当然，还有很多iOS用户只用“随机”功能听歌，不过你的音乐库中除了音乐还有可能还会有广播录音、相声、英语学习资料等等，有可能上一秒还沉浸在激情澎湃的摇滚乐中，下一首歌就变成了“百万大军困襄阳，外无救兵内无粮……”，完全不搭调的感觉会让人哭笑不得。很显然，这样的音频文件不应被随机播放，想让播放器自动跳过它们吗？iTunes就可以做到！方法是在音乐库中选定这些文件并点击右键，在弹出的菜单中选择“显示简介”，之后iTunes会提示是否确定编辑多个文件，选择“是”进入多项目信息界面，再切换到“选项”选项卡勾选“随机播放时跳过”并在其右侧选择“是”，确定保存退出即可（**图8**）。这样当与iOS设备再次同步之后，修改过的文件就不会在随机播放时被选中播放了。

iTunes不光能播放音乐，它还有制作手机铃声的本领。具体流程是右键选择一首歌，在“显示简介→选项”中设定起始与停止时间（**图9**），确定保存后再次右键该文件选择“创建AAC版本”，之后在创建好的文件上右键选择“在Windows资源管理器中显示”，在弹出的文件夹里就会看到扩展名为“.m4a”的文件，将扩展名改为“.m4r”再次拖拽进iTunes就可以当作手机铃声了。



开启Genius服务需要搜集资料库中的信息并提交到苹果服务器，最后会把查询的结果反馈回来。对于当前资料库中的歌曲，你可以选择它们并使用Genius，但对于后加入的歌曲必须先更新Genius才能用利用它们创建列表



在Genius界面右上角可以选择最多创建由100首歌曲组成的播放列表，以及进行刷新重建和保存当前列表的操作



与Genius相比，“智能播放列表”不太智能，你必须清楚地了解自己的需求，再将它转换成一条条的搜索指令



对于声音较小的歌曲可以直接在上方选择增益，不同类型的歌曲在这里还可以设置不同类型的均衡器。另外勾选“记住位置”，那么你在iTunes中的歌曲排序也会被记录下来，传入iOS设备时文件的排序将保持不变

如果我不告诉你的话，天知道“起始时间”和“停止时间”意味着什么？！这也从一个侧面说明了iTunes软件在某些方面还设计得不够人性化

3. 灵活应对，无惧改变

每次iOS加入新功能iTunes也会随之更新，笔者下面介绍几个小技巧能解决你在实际使用中遇到的问题，比如最常见的“授权次数”。苹果允许一个Apple ID最多对5台计算机授权，令人奇怪的是，哪怕你只是重装了系统没有更换任何硬件，要想在这台电脑上使用之前的Apple ID也必须再次授权，家中电脑较多的话很容易会达到5台的上限，迫使该Apple ID无法继续使

用。该问题的解决办法非常容易，那就是“重置授权”（图10），你可以进入iTunes Store在账户管理页面找到“全部解除授权”选项，之后授权次数就会归零了……

关于Apple ID还有一个你需要了解技巧，假如你在不同的电脑上使用同一个Apple ID，一定会遇到类似下面的问题：在公司的电脑上购买了一个软件传入iPhone，回家把iPhone插在电脑上同步后发现它竟然不见了，只好重新下载一遍。要想解决这个烦恼就要在iTunes“编辑→偏好设置→设备”中勾选“防止iPod、iPhone和iPad自动同步”功能，当把装有新软件的iOS设备插入家中电脑时，右键点击设备选择“传输购买项目”，完成后再同步数据，软件就不会被删除了（图11）。

iOS 5之后，iTunes加入了iCloud等新功能，为每个Apple ID提供5GB的免费网络存储空间。iTunes中会多出一个“备份到iCloud”的选项，当把iOS与电脑连接时，开启它就可以把邮件、提醒、日历、照片等重要数据保存到服务器，或者直接从iOS设备上选择数据备份到iCloud上。iOS 5还实现了WiFi同步，只要在iTunes和iOS上分别开启该功能，并让iOS设备与计算机处于同一局域网下，你就可以摆脱数据线实现数据同步（图12）。

以上两种功能再加上iMessage和Facetime，你会发现iOS中处处都要用到Apple ID，但一般家庭为了节约，全家人往往只共用一个Apple ID购买软件，再通过iTunes的“家庭共享”功能供全家使用。由于每个人的iOS设备上都会登陆同样的账号，将会导致这些设备上的iMessage和Facetime功能很难利用起来，毕竟你不会希望聊天内容被家中小孩发现。其实很多人没有注意到，一台iOS设备可以登陆多个Apple ID，例如Store、iCloud中登陆全家共用的账号来购买软件、备份数据，而其他服务则可以使用其他账号（图13）。在iOS的“设置”菜单中可分别注销并登陆新的账号，所有功能就可以不受干扰地使用了。



解除授权过程无须任何验证，限制是每个Apple ID一年内只能使用一次“重置授权”功能



若不选择“传输购买项目”而直接同步，iTunes会弹出确认窗口，你很可能会点击“抹掉并同步”，导致iTunes删除设备上的现有内容而替换为当前资料库中的内容



WiFi同步适合传输体积较小的数据，按照130Mbps的IEEE 802.11n无线连接速率计算，假设WiFi传输一部高清电影耗时需10分钟，那么有线传输所需时间只需3分钟



例如iMessage就可以在此处使用其他Apple ID登陆，不会与App Store或者iCloud重复

替代iTunes，第三方管理软件

国内用户十分依赖iOS设备的第三方管理软件，一来它们有官方软件所没有的人性化功能，使用起来十分方便，二来目前许多第三方管理软件都游走在边缘地带，为用户提供“免费的午餐”，厂商与用户之间的默契让“91手机助手”一类软件获得了成功。有时你甚至无法相信，一家看似普通的企业竟然在很短的时间内成为上市公司。归根结底，我们普通用户的版权意识

决定了主流第三方管理软件的发展方向。积极的信号是，现在这类软件不再单纯以提供免费内容吸引用户，而是越来越喜欢在实用性上下功夫，说不定有一天我们能看到一款国产软件在功能上敢与官方软件正面对决！

iTools、同步助手和PP越狱助手是目前比较有代表性的3款软件，各有特色，几乎完全可以替代iTunes，独家功能也令人无法拒绝。

1.iTools

iTools最新版本的体积只有5.48MB，号称是同类软件中占用内存最小、执行速度最快且支持多设备管理和WiFi传输数据等功能的第三方iOS设备管理软件（图14、图15）。软件运行的确有身轻如燕的感觉，与iTunes的笨重形成了鲜明对比。iTools提供了几个特别重要的功能，例如支持PXL格式转换为IPA，让你在安装程序时不会打乱系统目录结构，此外还能加速App Store应用下载速度，会自动寻找响应最快的苹果下载服务器地址，通过修改Hosts文件实现加速（实际测试时的确有一定的效果）。辅助刷机也是iTools的绝活，能保存并管理SHSH以及随时开启TSS服务，方便用户降级系统。



使用iTools可以方便进行刷机，进入DFU模式和恢复模式一键轻松搞定



iTools包含“Appifan”“51ipa”“机客网”3家软件资源分享站点，可以在软件中一键升级已安装的软件

2.同步助手

同步助手与iTools在某些功能上类似，比如它们都提供数据管理功能，可以方便地下载软件、音乐、壁纸，另外也同样自带“清理垃圾”“修复白苹果”等小工具。同步助手的优势是有着更友好的操作界面，设立“同客”会员鼓励用户攒积分换软件，有着不错的用户粘度。

同步助手的iOS客户端名为“同步推”，除了能下载应用软件还提供了“iTunes回传”特性，可以将iOS上安装的软件回传到iTunes资料库中，不会在同步时被擦除。使用过程比较麻烦，首先要确保当前设备上至少安装了一款通过App Store下载安装的正版软件，再开启同步推的“iTunes回传”。之后在同步推里下载安装了新软件，都可接入设备到iTunes并右键选择“传输购买项目”，等待同步完成即可把该软件传输回本地iTunes资料库（图16）。



用同步助手备份数据时别忘了勾选“同时备份软件/游戏的记录”

3.PP越狱助手

新手越狱时总会畏首畏尾生怕操作失误，“PP越狱助手”则很有心机，它瞄准的正是这类初级普通用户，利用这款软件就可以进行非常简便的越狱操作。PP越狱助手可根据设备信息自动匹配越狱方法，实现下载工具、固件、提供教程的“一键式服务”。它同样带有SHSH、文件管理等必备功能，简洁的界面不会让新手觉得越狱是件难事（图17）。在获得了一定的知名度之后该公司便开始推广旗下另一款“PP助手”，以便与iTools、同步助手以及91手机助手等软件竞争。



软件主界面显示设备较为详细的信息，你可以看到抢眼的“一键越狱”按钮，已越狱的设备会给出“重新越狱”的提示

总　结

智能手机的复杂程度注定了它无法让用户轻松管理文件，我们必然需要来自PC客户端的帮助。PC平台拥有更大的存储空间，更强的运算性能，在大屏幕上用鼠标操作远远要比用手指来回戳电容屏舒服得多。在很长一段时间内，iTunes等管理软件不可替代，广大用户对功能易用度与资源丰富度的要求也会不断提高，各公司必定会拼尽全力提供符合大众需求的产品。或许当硬件足够强大时，天才的程序设计者们会提供一种更智能的管理方式，那时移动平台将会彻底独立，与PC平起平坐……

一场伟大的革命

软件商店历史与现状反思

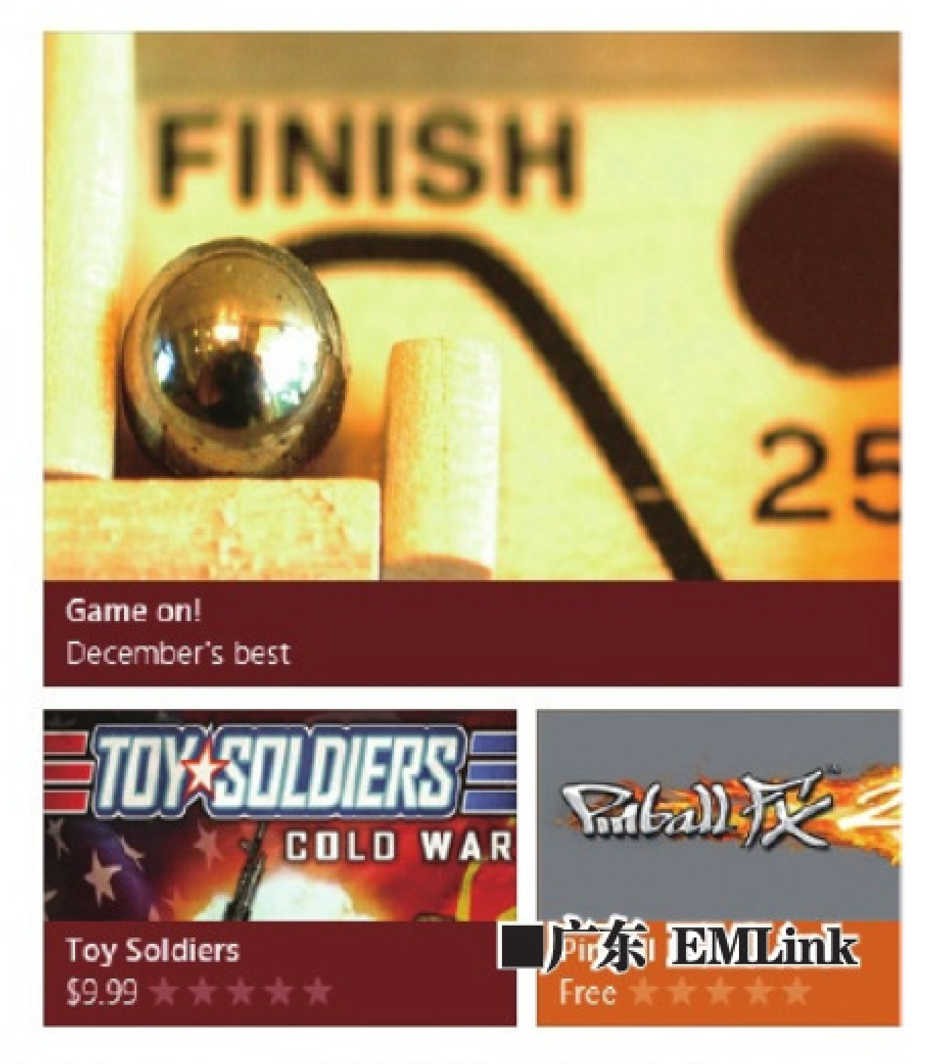
Store

Spotlight





Games



软件商店的优势不言而喻：一方面它打破了运营商的限制，使得开发者能直接面向用户，从软件商店中获得销售分成，而且无须操心被破解的问题，可以安心做好软件；另一方面也使得用户可以从各种资源分享论坛中摆脱出来，随心所欲选择所需软件，而且支付手段比较方便，下载速度也是令人满意，同时还能向开发者反映使用过程中遇到的问题。

软件商店，开创全新时代！

故事

很久以前有个人想买一款比较专业的软件，他来到电脑城寻找专营软件的店铺，跑了几次都没找到（**图1**）。回家之后他又联上当时还很昂贵的互联网，借助搜索引擎查了一番还是没有结果，最终他放弃这个想法。


去电脑城买一套正版软件在当时也许是唯一的选择

几年之后“塞班”手机开始流行，不论是办公还是娱乐，手机已经能够为人们带来更多的帮助与消遣，于是他也跟风买了一款当时最高端机型想亲自体验一下。起初他在网上下载了不少消遣用的小游戏，但是质量参差不齐，有的画面粗糙，有的运行缓慢，有的屏幕不兼容，有的甚至还会乱扣费……，“看来智能机也就那么回事儿吧！”他不禁有些失望。

过了几年，触摸大屏手机犹如一夜春风般迅速走红。备受欢迎的“机器人”操作系统内置应用软件商店并拥有上万款应用程序，而且很多都是免费、自由、开放的！众多的第三方软件商店每天还会推荐一些精品应用，甚至还有各种盗版、破解资源，还有什么不好的呢？于是他“喜新厌旧”加入了“机器人”阵营，一股优越感油然而生（**下页图2**）。

可惜好景不长，“优越”的系统开始变得不再完美：部分应用不能安装；有些游戏画面粗糙；广告铺天盖地甚至还会盗取个人信息……为了保证系统流畅，他每天开机第一件事就是清垃圾、杀进程；为了保证系统安全，每天都要安装更新XX卫士、XX助手；为了保证系统不发小脾气，每天都要来来回回反复折腾……这究竟是人玩手机，还是手机玩人？！

再次失望之余，朋友向他介绍了“水果”手机并夸赞了一番其不同寻常的软件商店：应用数量众多，玩上一辈子也不会腻；应用质量整体较高，完全不用担心兼容性问题；最关键的是那些让你大呼惊奇的创意应用与流畅非凡的操作体验……尽管它也有不可回避的缺点：看上眼的软件竟然需要付费？发布自己开发的软件竟然还要严格审核？收费软件的盈利竟然还要与别

人分成？！“这简直太封闭、太专制、太反人类的！”虽然嘴上这么说，但手里早已把“机器人”换成了“四袋苹果”，毕竟越狱后还能安装各种破解软件，毕竟要是没有“苹果”设备你都不好意思跟人家打招呼（图3）。




黑色大屏双核智能手机，猜到是什么了吧？



为了一部手机，我们学会了武功

历史

大约15年以前，Motricity公司创立了PalmGear，它是Palm系统最大的软件在线销售网站，曾拥有多达31 000款各种各样的应用程序，不过后来随着Palm的衰落遭到了被合并的命运，这便是软件商店的雏形（图4、图5）。

2003年，著名游戏公司Valve发布了整合游戏平台Steam。起初它仅仅用于在线更新旗下游戏，但随着Steam的迅猛发展，现在已被用于全球同步发售游戏和及时更新游戏内容，玩家可以通过Steam进行全球范围内的多人游戏，Steam为玩家提供了非同寻常的、一站式的游戏体验（图6）。

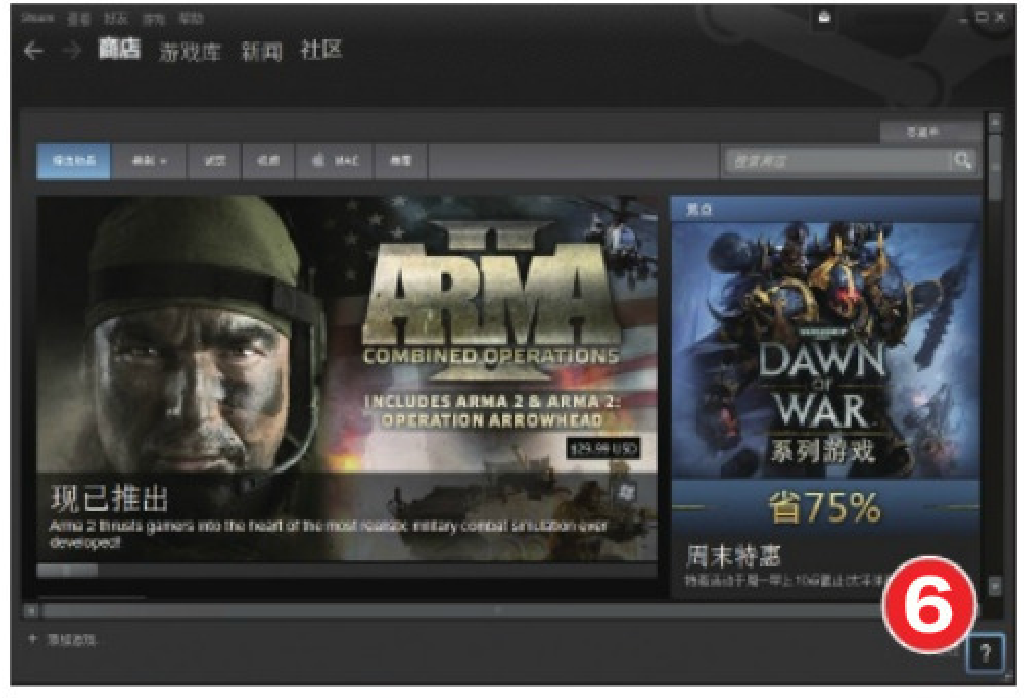
用户在Steam平台上购买的游戏可以在任何时刻与地点下载和激活，此外还提供游戏自动升级、Mac OS X部分支持、讨论社区、反作弊系统、对战平台等异常丰富的功能。近几年来，众多游戏厂商争相把自己的游戏向Steam供货，使其成为了世界上最受欢迎的电子游戏平台之一。



相信使用过Palm的用户没有不知道PalmGear这个网站的



2007年，PalmGear与PocketGear正式合并



Steam最初只是作为CS、Half-Life等大型游戏的联机服务平台，现在已发展壮大



GetJar用户的交易不会和现金直接联系，开发者只可以把虚拟币换成现金

2004年，在线手机软件下载服务诞生（当时还不叫“软件商店”），那就是来自美国硅谷的GetJar（图7）。它能跨越多个平台、覆盖多款手机，至今已经拥有约40万款应用程序，下载次数超过2亿，号称是世界上最大的免费软件商店。

在软件商店开始萌芽的那段时期，苹果电脑公司（当时还没改名）正在干什么呢？那时，由于iPod业务非常强盛，Mac业务还是不愠不火，于是很多人只是把它当作一家MP3制造商。谁也没有料到苹果后来会乘势推出iPhone，仅凭一款手机挑下众多竞争对手，并且成为世界上的重要的智能手机厂商之一。这其中究竟有怎样一段故事？

那时的运营商要比现在强势得多，如果有哪个制造商敢和运营商谈收入分成，那么这家公司肯定是活得不耐烦了。因为当时运营商负责定制手机，是制造商的衣食父母，后者的生死大事都掌握在前者手中。

不过苹果公司却大胆地打破了游戏规则，这只侵略性极强的狮子有足够的自信要和运营商硬碰硬，它依托庞大的用户数量提出要与运营商分成，并且还签署了排他性协议，后来还弄出个App Store使得开发者能避开万恶的运营商，直接

面向用户。不仅如此，苹果后来还推出了FaceTime和iMessage，使得用户能够自由进行交流，无须使用运营商的服务。运营商愤怒了，但又无可奈何，因为如果没有iPhone的运营权，用户将会大量流失。

2007年，苹果发布了划时代的iPhone，从此奠定了它在消费电子行业上的霸主地位。iPhone之所以能成为智能手机公认的标杆，是因为苹果赋予的出色设计、引以为荣的Mac OS X（当时还不叫iOS，也不叫iPhone OS）以及同样划时代的App Store（图8）。

现在想来，苹果在当时其实也走了不少弯路，例如很多功能还不完善、



你还记得iPhone“初号机”吗？



App Store的成功几乎是无法复制的



简单、好玩、应有尽有！这就是App Store

存在诸多限制、不支持多任务、没有复制粘贴甚至不能收发彩信……这与其它智能移动操作系统相比简直就是一个笑话。致命的是，如不进行破解，那么只能使用Web应用程序，不能安装第三方的软件。不过苹果很快就认识到了这些问题，于是重整旗鼓发布了iPhone 3G并且推出了App Store以及向开发者免费提供SDK（Software Development Kit，即软件开发工具包），又一次重塑了iPhone。

2008年推出的App Store绝对是软件销售模式的革命，它的审核、广告、三七分成（开发者能得到应用软件销售额的70%）等特点，激发了开发者创作更多更精彩的应用程序的热情，使得iOS一跃成为最受消费者欢迎的移动设备操作系统，至今已经有超过60万款软件在App Store中销售（图9、图10）。

苹果在软件商店的大获成功必然引来同行的纷纷效仿，同年诺基亚也推出了自己的软件商店——Ovi Store，这是一个软件商店与多媒体内容商店的集合体，目前软件数量已经超过10万，可惜一直以来不愠不火。随着诺基亚的逐渐衰落以及转投Windows Phone阵营，尽管Symbian及其软件商店还在不断进步，但也无法力挽狂澜。

不久之后，谷歌也推出了酝酿已久的Android Market与苹果竞争（俗称菜市场，现改名为Google Play），虽然姗姗来迟但是胜在发展迅速，仅发布一年应用数量便超过10万，目前已经拥有约60万款应用。Android的用户群普遍没有良好的付费习惯，而且免费应用数量较多，这些免费应用大多通过内置广告获得营利（图11）。现在的Google Play已不仅是个软件商店，它的资源



Google Play电子市场在近期得到了升级，新增杂志和电视节目购买

十分丰富，除了应用、游戏，还有音乐、电影、电视剧、电子书和杂志，这也表明Google Play正向一个一站式的内容商店（例如苹果iTunes Store）华丽转型。

2009年的愚人节，黑莓公司旗下软件商店BlackBerry App World正式上线，这可不是在开玩笑，因为他们已经感觉到了竞争的压力和生存的艰难，要想翻盘必须求变。黑莓软件商店目前应用数量已经超过6万，可惜由于BlackBerry 10迟迟未能推出，而且黑莓设备近年来的销量持续走低，现在看来似乎大势已去（下页图12）。

看着别人赚个盆满钵满，像微软这样的世界巨头当然不会错失良机。2009年9月，

Windows Marketplace随Windows Mobile 6.5操作系统一并推出，2009年末就有超过两万多款应用上架。不过后来随着全新系统Windows Phone 7 的发布，一切都要忍痛割爱推倒重来，好在发展速度与趋势还比较乐观。更名后的Windows Phone Marketplace被整合在Windows Phone系统中的Marketplace Hub，全球应用数量已经超过10万（**图13**）。

国内软件商店的起步相对较晚，但其模仿能力的确处于“世界一流”水平。2009年8月，中国移动在北京召开新闻发布会，宣布在线应用程序商店Mobile Market正式上线（移动应用商场）。作为国内首家由运营商开设的软件商店在上线之初就已拥有1218款应用商品，其中包括适合所有机型的205个软件、459个游戏以及554个主题（**图14**）。

2009年年末，中国电信的“天翼空间”、中国联通的“沃商店”相继开门迎客，被一些人看做是增值业务的“二次创业”。虽然这些商店拥有大量的用户群，但是普遍存在数量较少、质量参差不齐甚至隐含扣费陷阱，另外相关客户端也被强制集成在定制终端上，不免招来了很多用户的反感。

2010年是国内智能手机“走火入魔”的时期，一些手机交流论坛以及互联网公司纷纷推出各自的软件商店争夺市场份额。功能上它们普遍已经比较完善，实际用户数量也有很多，提供的内容相当丰富，甚至包括音乐、视频和海量的电子书等，不过乱象丛生的格局还是无法改变。原因之一就是没有形成一个好的生态体系，而且优质应用过少，大多集中于盗版或破解应用。人们纷纷议论，这还算是软件商店吗？

苹果在移动设备市场上依靠App Store大获全胜后，在2011年乘势发布Mac App Store，意图大幅提高Mac OS X的软件数量，剑指构造一个与微软一样庞大的应用程序生态圈。借助iCloud以及苹果旗下三大内容商店（iTunes Store、App Store、iBook Store），整个苹果帝国无疑变得更加稳固。

Mac App Store具有快捷安装、快速更新、方便管理、可重复安装的特点，目前应用数量已经超过1万。不过由于OS X的市场份额相对Windows而言实在太小，而且增长速度较为缓慢，至今也未能真正成为Mac用户购买应用软件的主要方式（**图15**）。

预计到了今年秋天，微软将会发布Windows 8，这是一次基于Windows 7速度和可靠性核心本质的重塑和创新。届时Windows 8软件商店将会走入千家万户（**图16**）。它的优势非常明显，例如用户数量庞大、覆盖范围广泛、开发成本低廉、获得收益较大等，而且借助微软的云服务SkyDrive还可以轻松实现文档、音乐、图片、视频、应用等内容的同步。

看来各家都有自己的如意算盘，也在下着很大的一盘棋，未来谁会成功、谁会失败，谁会进入、谁会退出，还要经过市场与时间的考验。



黑莓软件商店目前包含4大类别和44个二级分类，应用可谓多种多样



经过微软这些年来的努力，Marketplace中的软件数量终于超过10万，迈入一个新的阶段



值得肯定的是，MM移动应用商场在国内策划与发起的一系列开发者与用户交流的活动颇有意义



苹果强制使用沙盒等规定虽然保证了用户的安全，但也使得一些功能无法实现



Windows 8软件商店在将来还会提供桌面软件

反思

尽管软件商店发展还算不错，但是总体来看还是有些迷雾重重，即使是苹果的App Store也存在例如抄袭、山寨、刷榜、黑卡泛滥、收入较低、质量较差等现象。再去看看别的软件商店即可知道整个领域仍然处于初级阶段，远未发展成熟。下面笔者就以苹果App Store为例，谈谈在软件商店发展的过程中，我们必须反思的一些现象。

众所周知，App Store的软件审核机制是比较严格的，绝对不是国内那种似有若无的形式。开发者为了能够顺利让产品上架，他们在提交审核前必须细读《应用程序商店评估指导》，其中不仅要求苛刻，而且规则还会随着新的情况而不断更改，总之一切都由苹果说了算（图17）！虽然规范的审核制度可以滤掉部分“垃圾”，但是也使得一些优秀软件由于涉足禁区而被拒之门外。

然而每天都有上百个的新应用出现，苹果的审核员不可能逐一比对条款仔细测试，有的只好简单运行一下，如果没有太大问题就让上架。这样的疏忽与现状使得一些垃圾应用得以蒙混过关，降低了商店整体的应用质量，而且抄袭现象也越来越严重。

由于缺乏行之有效的保护措施，许多大公司都是直接抄袭小型开发团队的应用，而非选择花钱收购。面对这样的疯狂复制，许多中小型开发商往往无力进行诉讼，自己贡献了创意，却是他人摘下了果实。与此同时，一些没有真才实干的小团队看到App Store空前火爆很想涉足其中，于是就通过山寨某些知名应用来谋取更多利益。这些应用往往连名称、描述、图标甚至界面都与被山寨的应用一模一样，或者只是换套界面，修改细节，这些例子可以说是屡见不鲜（图18）。“山寨风”愈演愈烈，开发者们似乎进入了一种无法自拔的恶性循环……

现在，App Store已经拥有超过65万款的应用程序，竞争已经异常激烈，如果你开发的程序无法得到有效推广，那么很有可能要面临淹没在这股“浪潮”之中的巨大灾难。对于用户来说，在App Store里发现新应用的方式并不算多，其中最常用的，无疑就是查看一下排名列表，垫底的软件也就暗无天日。于是，刷下载、刷评论、刷星级等各种刷排名行为层出不穷，甚至在国内还专门诞生了这门生意，真是令人可笑可悲（图19）。

刷榜可以增加应用的曝光度，其成本远远低于其它推广方式，而且还方便向投资者“讲故事”，因此这种手段被广泛应用，毕竟利用限时免费、广告联盟、微博推广、论坛推广、站点推广等传统方法做宣传，成本与效果永远不能两全。尽管刷榜有百般优点，但这种做法的性质是极为恶劣的，它严重扰乱了市场秩序，破坏了正常竞争，理应大力处罚。

为了打击这种恶意行为，今年年初苹果发布公告，警告开发者们不要试图违规操纵排名，否则将会遭到彻底封杀，并且配合排名算法的调整与锁榜等设计，使得传统刷榜手段纷纷失效，让榜单呈现它最真实的一面（图20）。

根据调查数据，国内有超过1000万的苹果用户使用过越狱工具，“宁可花4000元买手机，不花6元买游戏”的现象在中国已经再正常不过，你要是没给手机越过狱，都不好意思跟人家打招呼。也许这些用户总能给出恰当的理由，例如需要安装好用的第三方输入法、安装功能增强插件、美化操作界面、让设备成为小型U盘、修改文件来变得更个性化等等，而且美国法律已经允许这种行为。

但是对于更多用户来说，能够免费安装破解软件才是他们的真正理由。当然并非所有人都会越狱，淘宝网上“黑卡”盛行，部分黑客


APP STORE 审核指南界面相关条款

- 应用程序必须遵守苹果《iPhone用户界面指导原则》以及《iPad用户界面指导原则》中解释的所有条款和条件。
- 与App Store、iTunes Store和iBookstore等提供的iPhone捆绑应用程序类似的应用程序将会被拒绝。
- 未能按苹果《iPhone用户界面指导原则》及《iPad用户界面指导原则》所述，正确使用系统自带的按钮、图标等项目的应用程序可能会被拒绝。
- 创建alternat桌面/主屏幕环境或者模拟多应用程序widget体验的应用程序将会被拒绝。
- 改变音量大小和铃声/静音开关等标准开关功能的应用程序将会被拒绝。
- 苹果及我们的客户高度推崇简单、精致、富有创造性以及经过精心设计的界面。虽然需要付……但却非常值得。苹果设立了很高的门槛。如果你的用户界面太过复杂或者水准不高，可能会被……

17

新来的？看这里！



网易与腾讯的新闻客户端抄袭事件闹得沸沸扬扬



优质承诺的背后是多么丑陋的行为



360承认了其全线产品被苹果的App Store下架是因为被恶意操纵排名，但回避了到底是谁在幕后操作

在购物网站上沿着这些线索很快就能得到你想要的那些“好处”。例如iTunes 黑卡、iTunes 充值、iTunes 账号分享等，这都是“黑卡”产业链的一部分

通过破解或盗取他人信用卡供货给卖家来谋取不法利益，这早已形成了一条无比复杂的产业链（上页图21）。这些店主通常都会选择多种方式处理手上的信用卡，例如代购应用、销售账号、道具代充等。

为了增加收入，开发者往往还在软件中添加广告或者提供内购（即程序内购买，In-App Purchase），但是对于这最后赚钱的稻草，用户也要设法赶尽杀绝，例如屏蔽广告、恶意点击，破解内购、使用黑卡等。随着这种情况越来越普遍，App Store的生态环境必将遭到毁灭性的严重破坏（图22、图23）。

由于上述种种原因，开发者的坏账率往往非常之高。没有收入意味着没有资金创造更棒的应用，况且软件推广也是一笔不小的投资，收回成本更是变得遥遥无期，开发者们的积极性无疑受到沉重的打击。所以我们作为消费者应该认识到：只有增强版权意识、自觉使用正版软件，才能维护整个产业的生态平衡，才能实现良性循环，这对双方来说都有好处。

面对以上种种情况，苹果自然不会袖手旁观，此后便加大了审核力度、调整排名算法、修补漏洞避免用户越狱以及大力打击黑卡，并针对中国用户在去年11月正式支持人民币充值并付款，使得之前糟糕的情况稍微有好转（图24）。但是纵观整个软件商店领域，整体情况并不乐观，毕竟连业内领头羊的App Store都是如此，更何况其它软件商店。



国内的苹果用户可以通过招商银行、工商银行、建设银行、农业银行等近20家银行的账户进行充值



iAP Cracker：让游戏内购成为浮云！



昔日的内购"神器"如今仍有用武之地

软件的交易方式决定着用户的体验，如果可以轻松支付必将会提升开发者的收入；收费应用过少会使得各种垃圾应用盛行，没人会用心去开发精品和富有创意的软件；不断完善的内容检索功能可以增进用户体验，还会增加"非主流"应用的曝光度；盗版问题必须严厉打击，放任自流必定害人害己……综上所述，笔者认为一个好的软件商店应具有丰富的交易方式、合适的收费比例以及强大的内容检索，而且一定要严厉打击各种盗版等违规行为。

展望

可以预见，软件商店将是一个历史潮流，不可阻挡。现在，软件商店模式已经部分取代传统软件销售方式，大大改变了人们对于软件消费的观念。如今用户可以更加方便快捷地获取程序，不再受到各种问题的困扰，提高了获取资源以及工作的效率。这难道还不是一场软件消费的"革命"吗（图25）？

另一方面，微软、苹果、谷歌、亚马逊等重要企业都有自己的云服务。试想一下，如果所有智能移动设备的用户都能轻松同步数据，那么世界将会变得多么美好！例如某个玩家正用Xbox玩游戏，突然之间因为工作需要暂停，于是他保存了进度到云端然后在公交车上拿着平板继续闯关。晚上回家之后打开电脑回复邮件之余，还能继续之前在车上没有完成的冒险。



上帝总是喜欢带走人间伟大的人

试想一下，如果应用程序可以租借，那么对于一些偶尔才会用到的软件，就不必花费太多的金钱完成任务；试想一下，如果应用程序可以量身定做像积木一样随意组合，那么不同用户的需求就可以快速得到个性化的满足……

软件商店已经渗透到了日常生活的方方面面，只要我们持续维护好整个产业的生态平衡，不去破坏整个产业的生态环境，开发者就能为用户创造更多的优质应用，再加之官方的严格把关，那么软件商店的前景将会一片光明，上述的梦想早晚也都会成为现实。

掌控纸面
——网络打印机安装实用案例



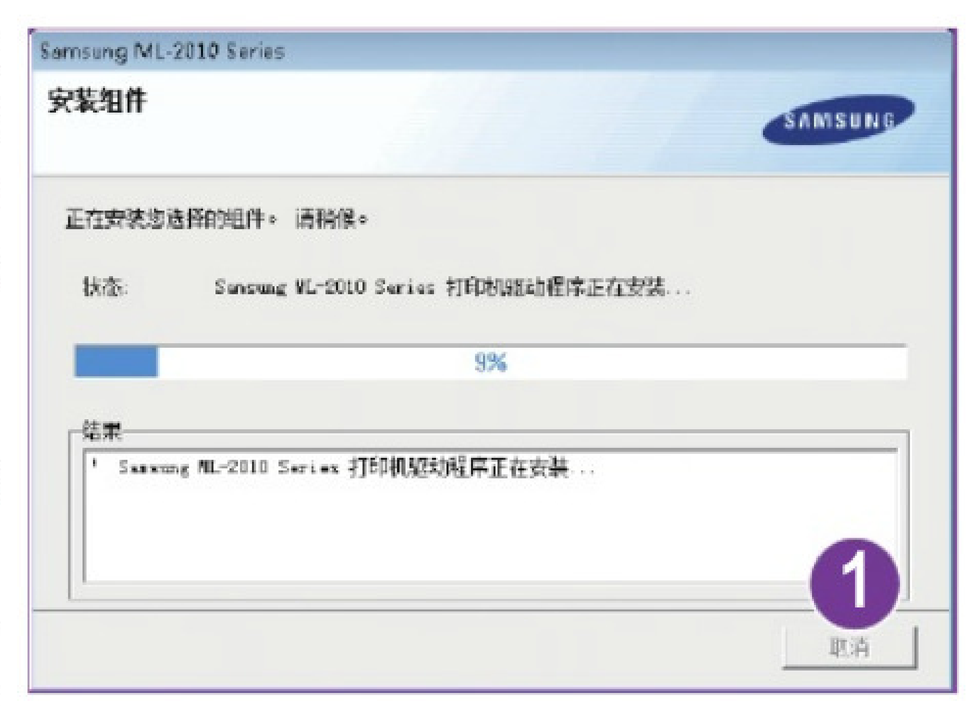
■新疆 老社

越来越廉价的打印机，正随着个人数码内容创作的普及，快速进入人们的生活，甚至成为家庭电器的新热点。在新一轮个性化、无线化、远程化的无线网络热潮中，打印机的远程网络应用，正成为个人用户必须面对的棘手问题。其实只要掌握了一定的规律，远程使用打印机不仅不困难，有时候还是更加灵活方便的选择。我们就从下面的几个例子中，看一看笔者和朋友们是怎样做的吧。

Windows XP共享Windows 7下的打印机

由于涉及大批量采购的经费问题以及日常维护的便利性考虑，加上对性能的要求较低，办公电脑用个五六年是常有的事情，大部分电脑仍使用爷爷辈的Windows XP系统也并不奇怪，不过Windows 7也已逐渐普及，两个系统在功能设置、网络应用、安全性配置等方面有一些差别，经常造成相互间网络连接的问题，打印机共享也是如此。

小马刚到新单位没几天就碰到共享打印的事情，办公室原来有3台电脑，全都使用Windows XP系统。其中的一台电脑配备了三星ML激光打印机，另外两台电脑通过网络共享方式来打印，大家在打印方面一直都“相安无事”。不久前，由于单位工作人员变动，原来直接连接打印机的电脑被搬走，换了一台Windows 7系统的电脑，安装打印机和配置网络共享的工作自然就落在计算机相关专业毕业的小马身上了。



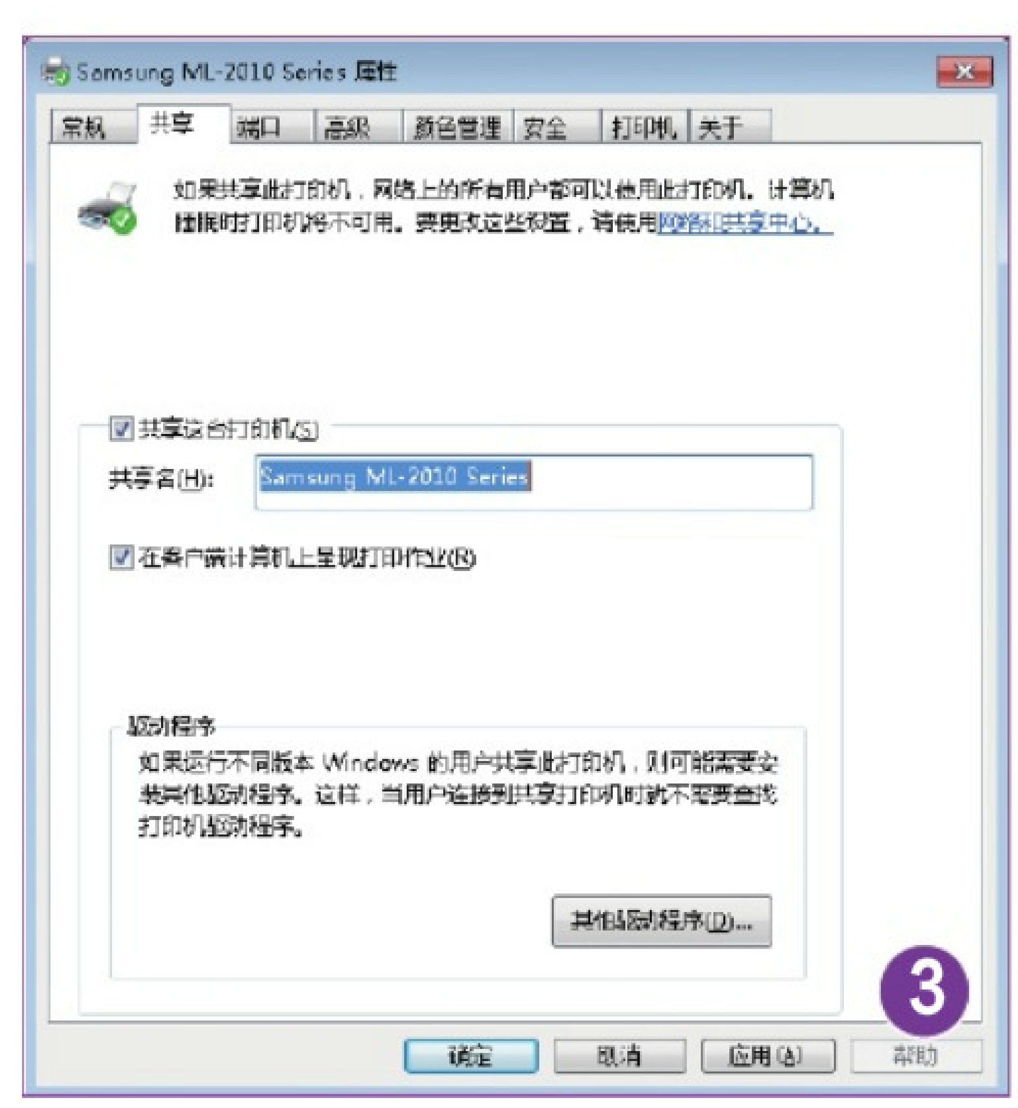
安装本地打印机

打印机的安装过程没有变化，首先把打印机的USB连接线接到Windows 7系统的电脑上。启动Windows 7系统后，打开打印机电源开关，这时系统提示发现新硬件，单击“下一步”开始安装打印机驱动。该款打印机的型号是SamsungML-1210，未能直接正确识别，于是打开“厂商列表”进行查找，也没有发现该型号的驱动，看来这款产品过新或过于小众化，Windows 7没有集成它的驱动，由于驱动光盘已经丢失，只好在网上下载了。需要注意的是，Windows未集成驱动的产品有两种可能性，或是过于偏门和老旧，或是在这一版Windows推出时尚未完成设计。后者因为型号较新，可直接在官方网站上寻找驱动支持，前者就比较麻烦，很可能难以找到厂商官方支持网页，甚至厂商驱动也不支持新版Windows，这时不得不考虑用搜索引擎寻找旧的官方驱动或第三方驱动。

下载驱动后解压缩，找到可执行文件开始安装（**图1**），端口设置为USB001，一直点击“下一步”按钮，直到完成驱动

的安装。然后，依次单击Windows 7桌面上的“开始→设备和打印机”（**图2**）。在该程序窗口的左上角，单击“添加打印机”按钮，选择“本地打印机”后，点击“下一步”操作，在厂商列表中找到“Samsung”，拖动右侧的打印机型号列表，找到并选定“SamsungML-2010Series”，单击“确定”按钮后，在窗口设备区中出现一个打印机设备图标，在该图标处右击选择为默认打印机。点击测试打印机，打印机能够打印测试页，表明打印机驱动安装成功。





设置网络共享

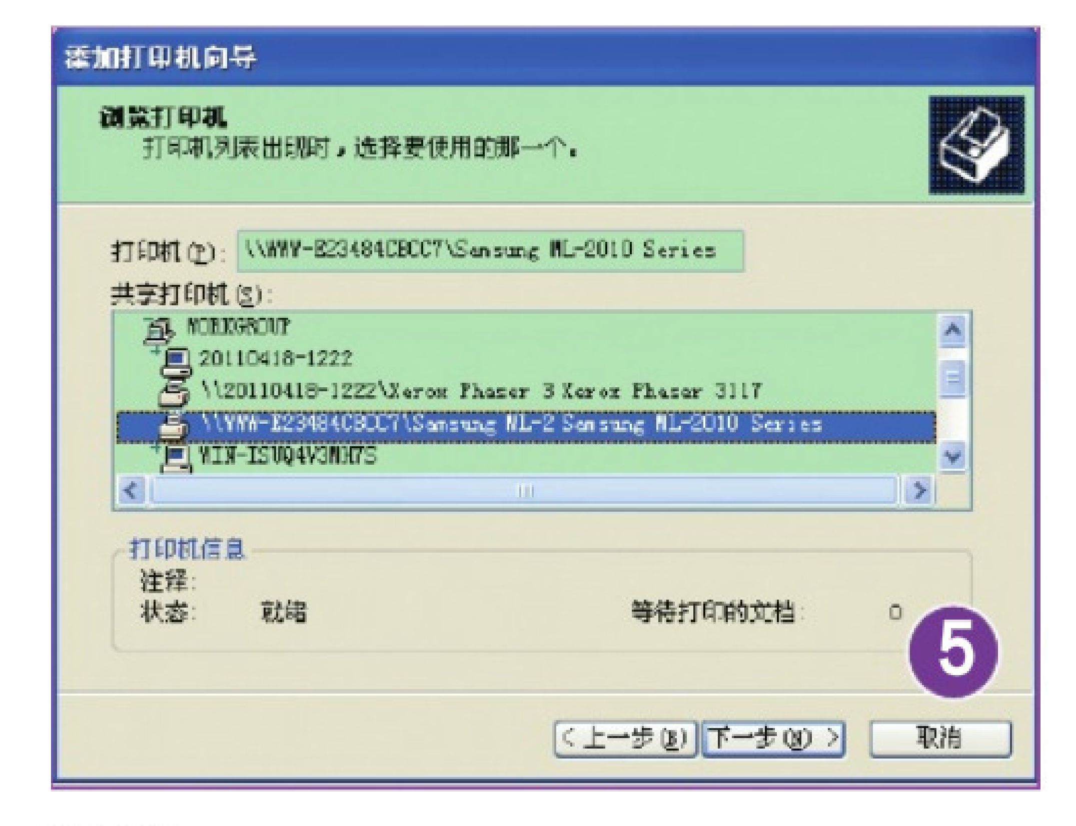
第一步，在Windows 7系统的桌面上，依次单击“开始→设备和打印机”，在“打印机和传真”下找到SamsungML-2010Series。在该图标上右击后选择“打印机属性”。接着，单击窗口下的“共享”选项卡，勾选“共享这台打印机”后，单击“确定”按钮即可（**图3**）。

第二步，依次单击“开始→控制面板→网络和Internet →网络和共享中心”，在打开的窗口下单击“选择家庭组和共享”，接着单击下一窗口的“更改高级共享设置”。在“针对不同的网络配置文件更改共享选项”窗口下，分别点选“启用网络发现”“启用文件和打印机共享”和“启用共享以便可以访问网络的用户可以读取和写入公用文件夹中的文件”，单击“保存修改”后完成网络共享（**图4**）



安装网络打印机

方法一、在“打印机和传真”下安装。打开其中一台装有Windows XP的电脑，依次单击桌面上的“开始”→“打印机和传真”。单击“添加打印机”选项后选择“网络打印机或连接到其他计算机的打印机”，单击“下一步”按钮；在“指定打印机”的窗口下，勾选“浏览打印机”后，单击“下一步”按钮，开始查找网络上的打印机。在“浏览打印机”窗口下的“共享打印机”列表框中，双击“WORKGROUP”工作组，找到Windows 7那台电脑的打印机“\\www-E23484CBCC7\Sansung ML-2010 Series”，选中后双击（**图5**），弹出“连接到打印机”窗口，单击“是”按钮后，再单击“下一步”完成安装。



方法二、通过“网上邻居”安装。双击Windows XP桌面上的“网上邻居”，单击任务窗格下的“显示本地计算机”，打开“WORKGROUP”工作组，在里面找到“www-E23484CBCC7”用户图标后双击打开，双击窗口下的打印机图标就能自己连接。

方法三、查找IP。依次单击Windows XP桌面上的“开始→运行”，在“打开”命令框中输入本地打印机的IP地址“\\192.168.80.7”(网络打印机所属电脑的IP地址)，单击“确定”后即可打开网络中的那台电脑，双击窗口下的打印机图标，在弹出对话框中点击“是”，完成网络打印机的安装。

通常情况下，经过以上几步的设置就能让Windows XP共享Windows 7下的打印机，过程并不复杂，有过Windows 7或Windows XP网络共享、打印经验的都很容易实施，但有时候会出现不能正常打印的现象，大都是由于驱动程序的差异和Windows 7增强的网络安全配置所引起。

故障现象一：共享打印设置后，可以打印测试页，但是在本地电脑的Office系统中却不能打印。

解决方案：

1. 打开打印机厂商后，发现有两个打印机的驱动，卸载该打印机驱动程序，重新启动Windows 7系统。

2. 进入三星打印机官网或在驱动之家中重新下载For Windows 7的驱动程序（SamsungML2010-3win7.exe）.

3. 关闭打印机后，运行该驱动的安装程序。

4. 把打印机的端口改为USB001，虚拟打印机端口。

故障现象二：本地电脑上可以打印，而通过网络共享却不能打印。经检查本地打印机安装没有问题，网络共享打印的设置也没问题，在打印测试页时，提示测试页打印失败。

解决办法：

1. 依次单击Windows XP的“开始→设置→控制面板→管理工具→服务”，找到“Print Spooler”服务项，单击左上角的“重启动此服务”按钮。

2. 在Windows 7系统下，查看“设置和打印机”下的本地打印机是否有“！”的符号，如果有就将其删除。没有的话，就在“Windows 7”桌面下依次单击的“开始→控制面板→所有控制面板→疑难解答→硬件和防火墙→使用打印机”，单击“解决阻止打机完成任务的问题”，即可解决该故障。

更安全的共享网络打印机

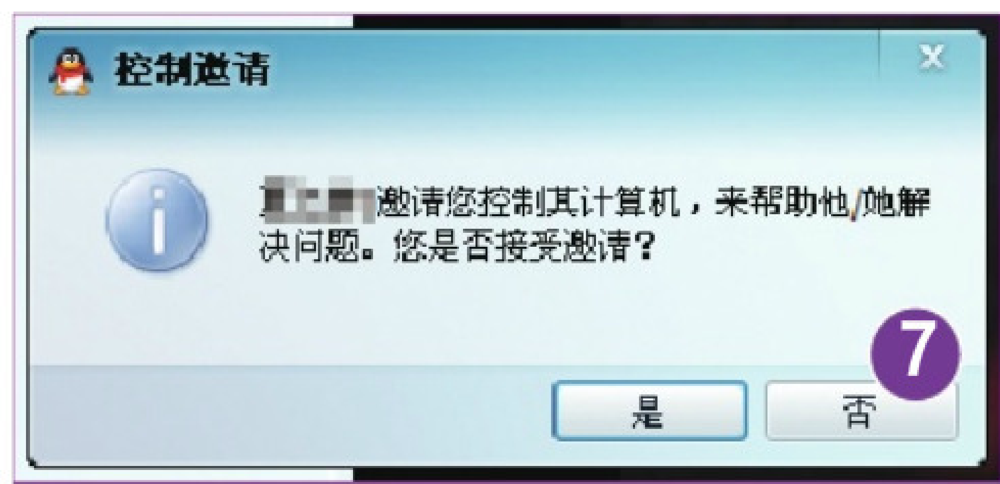
正在外地办事的老社，看到单位的PLMM在QQ上留的信息，大致意思是：她急需要把单位的某台电脑上的打印机连到笔记本电脑上。这下可给难住了，虽然网络布线是老社一手安装的，在单位里那不就是轻而易举的事吗，可是现在回不去该怎么办呢？拒绝MM的请求又不是本人的做事风格，这时想到了QQ的远程协助功能，与MM联手操作也许能解当前的燃眉之急。其实这次安装除了申请远程协助时有些麻烦外，具体安装过程与本地安装非常相似，大家可以进行参考。

另外，作为网络管理者，老社对局域网内资源的保密和安全性还是很重视的，并不希望外来PC随便连接局域网内电脑。老社的办法是，共享共用打印机的同时，关闭公共电脑的共享能力。这一方式的设置步骤比普通的共享打印机复杂一些，但相当实用。



建立远程协助连接

先让MM用办公室的电脑中上线，在QQ上通知MM发起“远程协助”的申请，老社在QQ对话框中单击“接受”（**图6**）。再叫MM点击“申请控制”按钮，老社在QQ上收到“控制邀请”的窗口（**图7**），单击“是”按钮后与MM的电脑建立连接。接着再单击QQ聊天窗口的“全屏”按钮，这样一来老社就安全地接受了MM的电脑的操作权（**图8**），可以进行远程安装了。



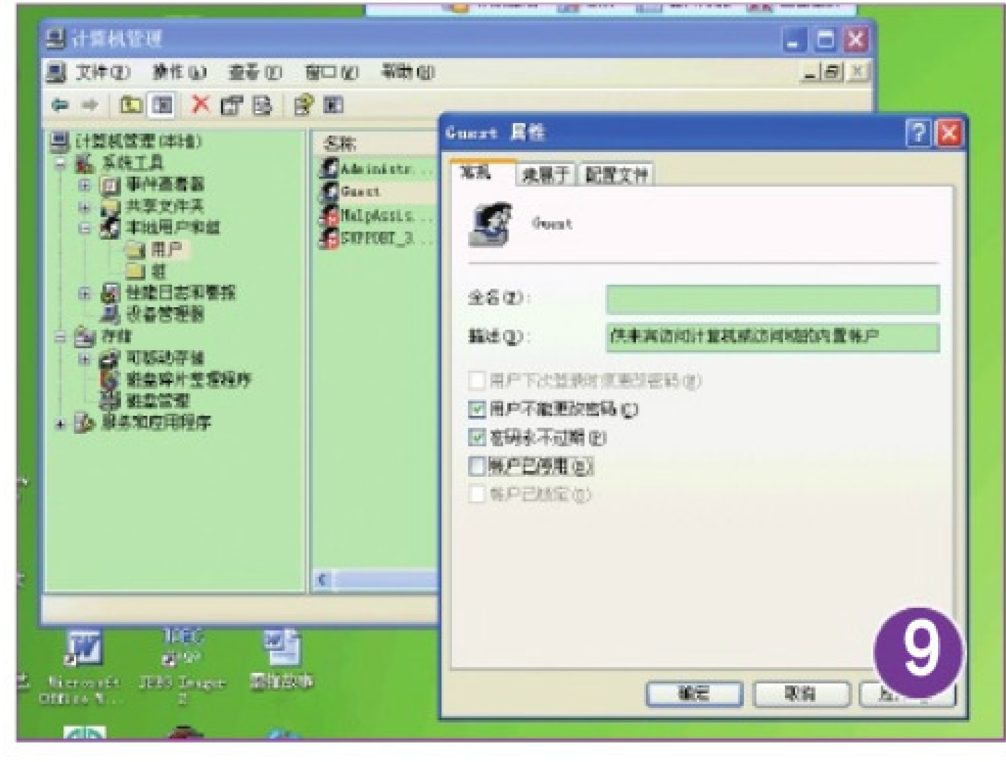
共享打印机并禁止访问电脑资源

第一步，开通“本地电脑”的“来宾”帐户。在QQ的远程协助窗口中，依次单击桌面上的“开始→控制面板→管理工具→计算机管理”。在“计算机管理”窗口下单击“本地用户和组”前的“+”，展开该目录，单击“用户”子目录。接着，双击右侧的“Guest”项目，打开“Guest”属性窗口，去掉“帐户已停用”前的勾选，再勾选“用户不能更改密码”和“密码永不过期”，单击“确定”完成设置（**图9**）。



第二步，设置“本地电脑”的共享方式为“本地用户以来宾身份验证”。在QQ的远程协助窗口中，依次单击“开始→控制面板→管理工具→本地安全策略”，单击“确定”后弹出“本地安全策略”窗口。在“本地安全策略”窗口下拖动右侧的滚动条，找到“网络访问：本地帐户的共享和安全模式”策略。接着，双击打开该策略项的属性，单击下方的箭头按钮，选择“仅来宾--本地用户以来宾身份验证”项，单击“确定”完成此项设置（**下页图10**）。

有些Windows XP系统的“控制面板”中没有“管理工具”项，这时我们可以用命令方式来设置。依次单击“开始→运行”，在“打开”文本框中输入“secpol.msc”（**下页图11**）并执行即可。



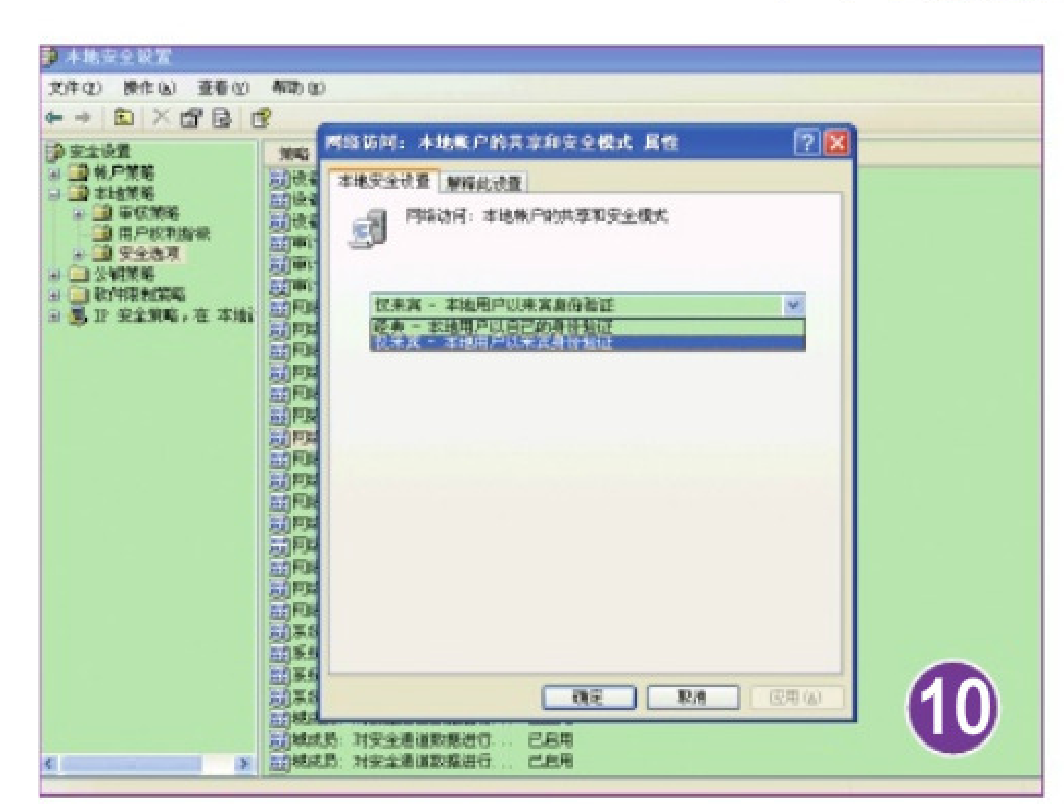
第三步，设置“拒绝从网络访问这台计算机”。接着单击左侧的“用户权限指派”目录，拖动窗口右侧的滚动条，找到“拒绝从网络访问此计

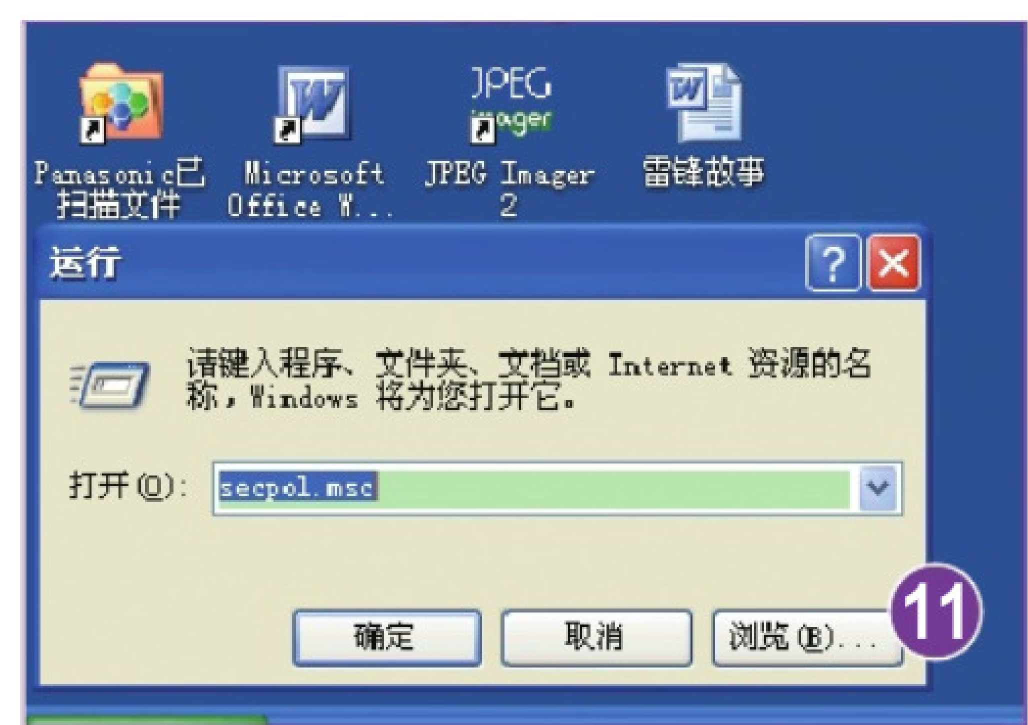
算机”策略。双击打开该策略项的属性，删除其中的“Guest”用户，单击“确定”即可（图12）。

第四步，对Windows防火墙进行设置，允许文件和打印机共享。在QQ的远程协助窗口中，依次单击“开始→控制面板→Windows防火墙”。接着，在“Windows防火墙”对话框下，单击“例外”标签，拖动“服务和程序”下方的滚动条，找到“文件和打印机共享”项目并勾选，然后，单击“确定”完成此项设置（图13）。

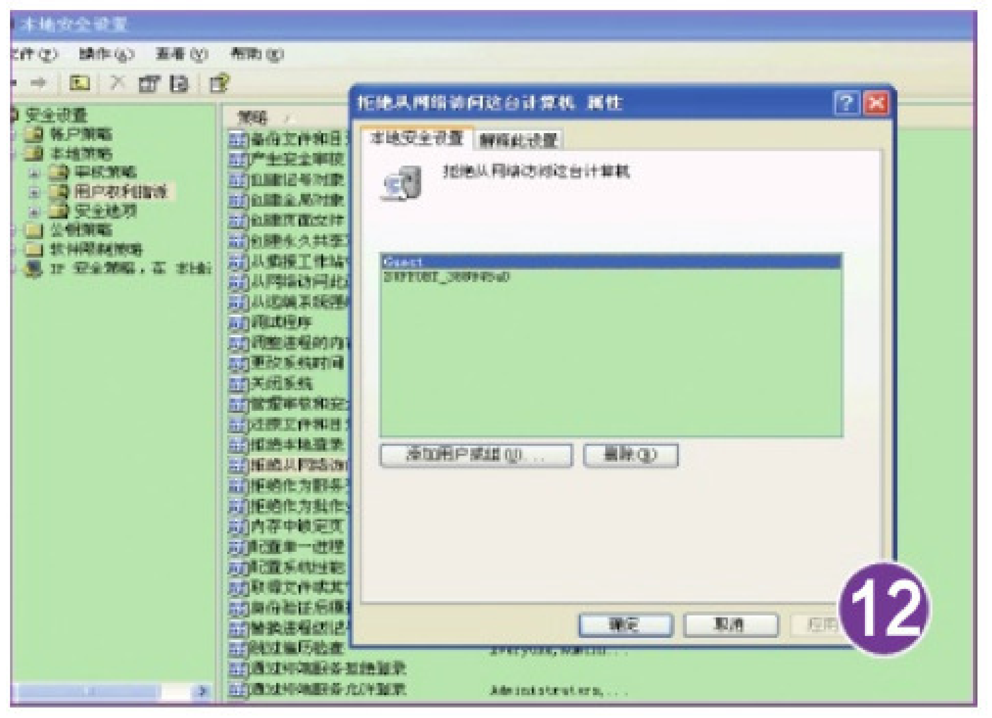
第五步，允许匿名访问打印机。我们要允许SAM（security account manager安全帐户管理器）帐户和共享的匿名枚举，这一选项在系统中是默认关闭的。在QQ的远程协助窗口中，依次单击“开始→运行”。在“打开”文本框中输入“gpedit.msc”（图14），单击“确定”后弹出“组策略”窗口。接着，依次单击框架左侧的“计算机配置→Windows 设置→安全设置→本地策略→安全选项”。拖动框架左侧滚动条，找到“网络访问:不允许SAM帐户和共享的匿名枚举”策略，双击打开该属性窗口，在对话框中点击“已禁用”单选框，单击“确定”后就能允许SAM帐户和共享的匿名枚举（图15）。

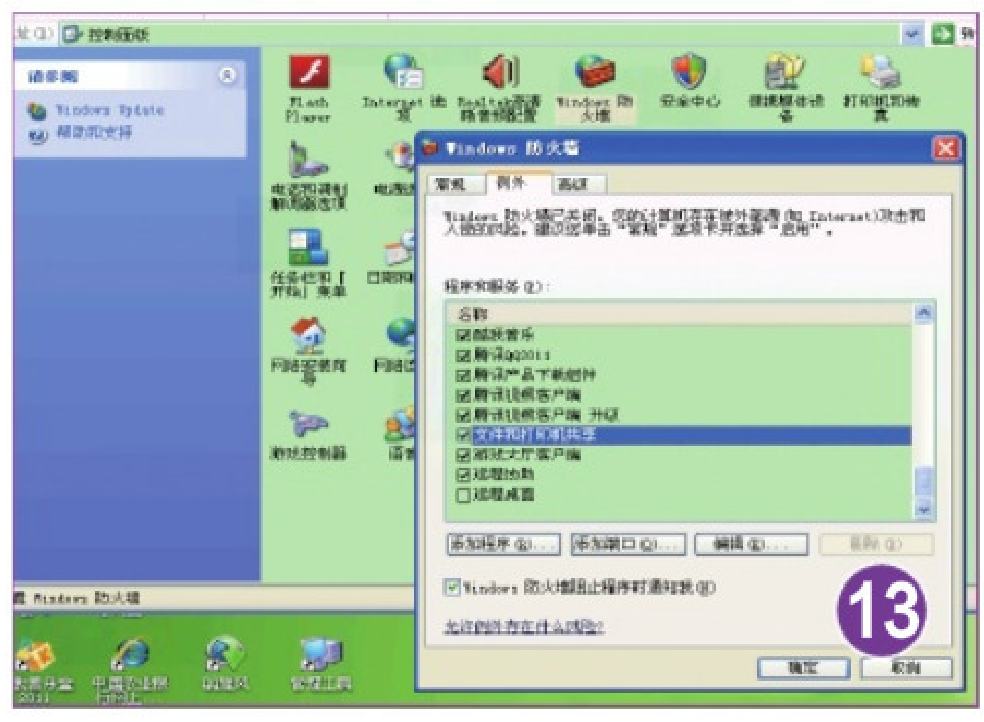
第六步，设置“本机帐户若空密码，允许其他机访问本机”。用上述方法进入组策略的“安全选项”，在框架左侧拖动滚动条，找到“帐户：本机帐户若空密码，允许其他机访问本机”策略，双击打开该属性窗口，在对话框中点击“已禁用”单选框，单击“确定”后就能允许没有密码的帐户访问本机（图16）。

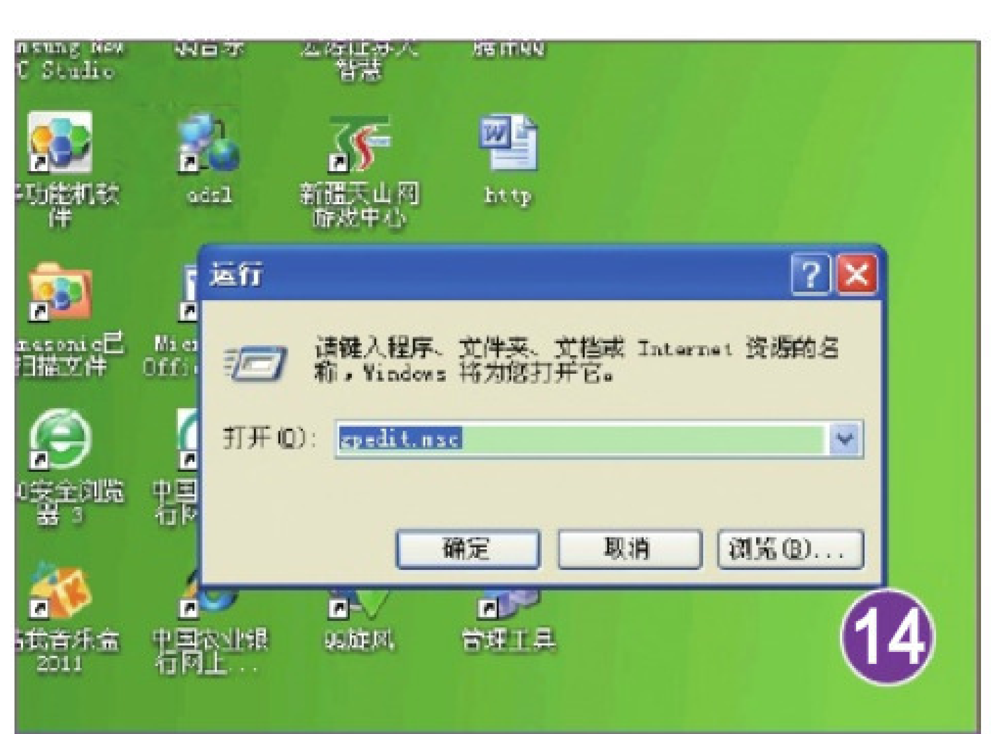

10



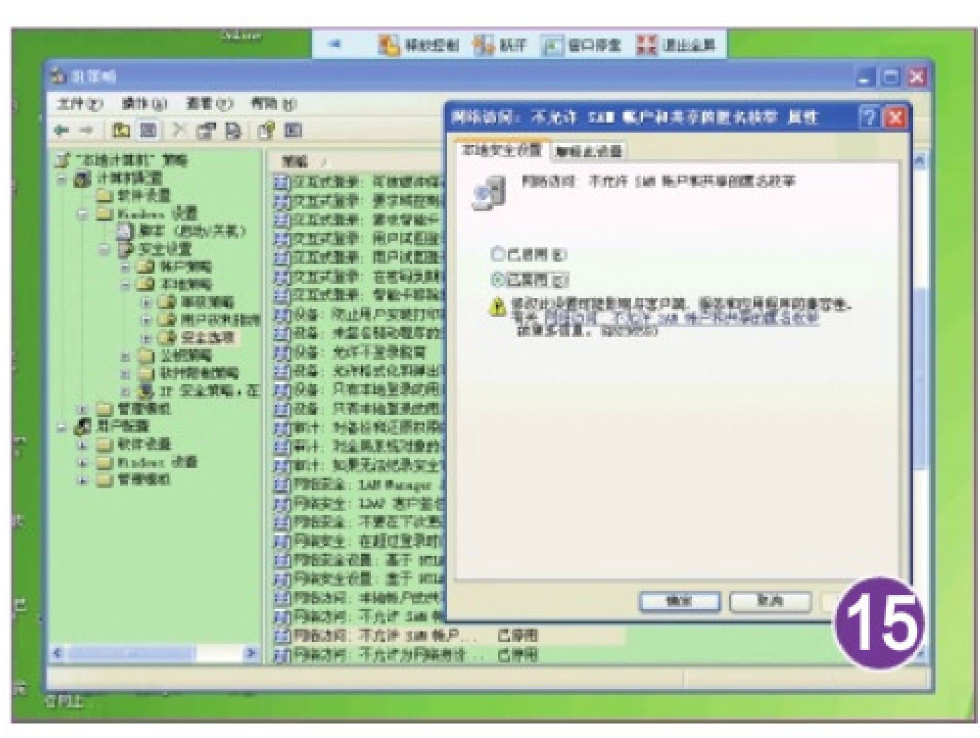
11

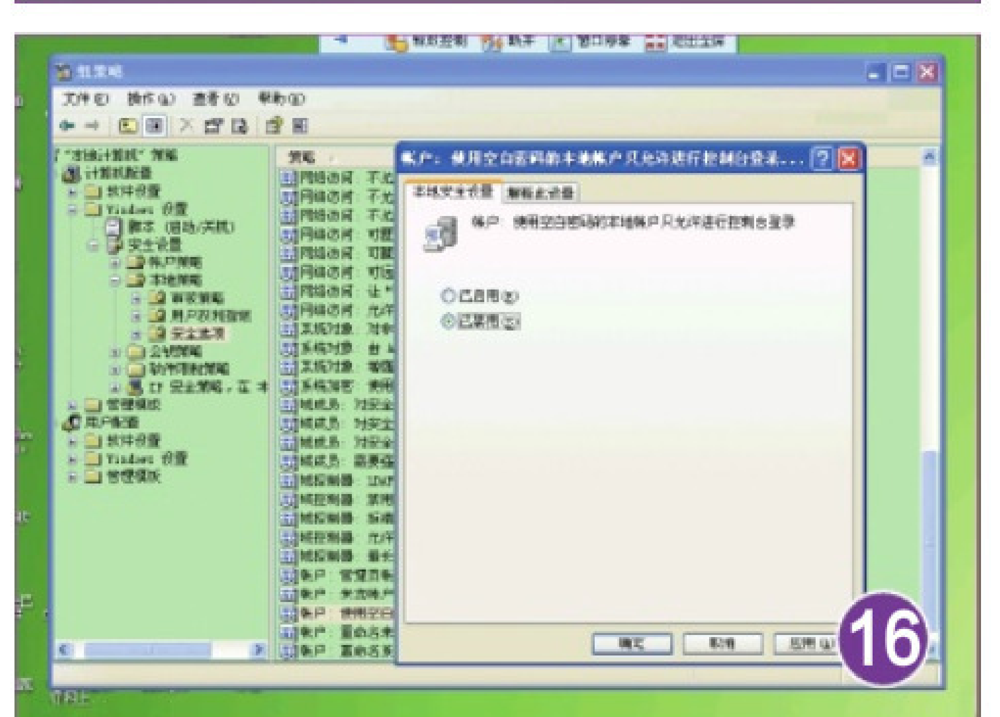

12

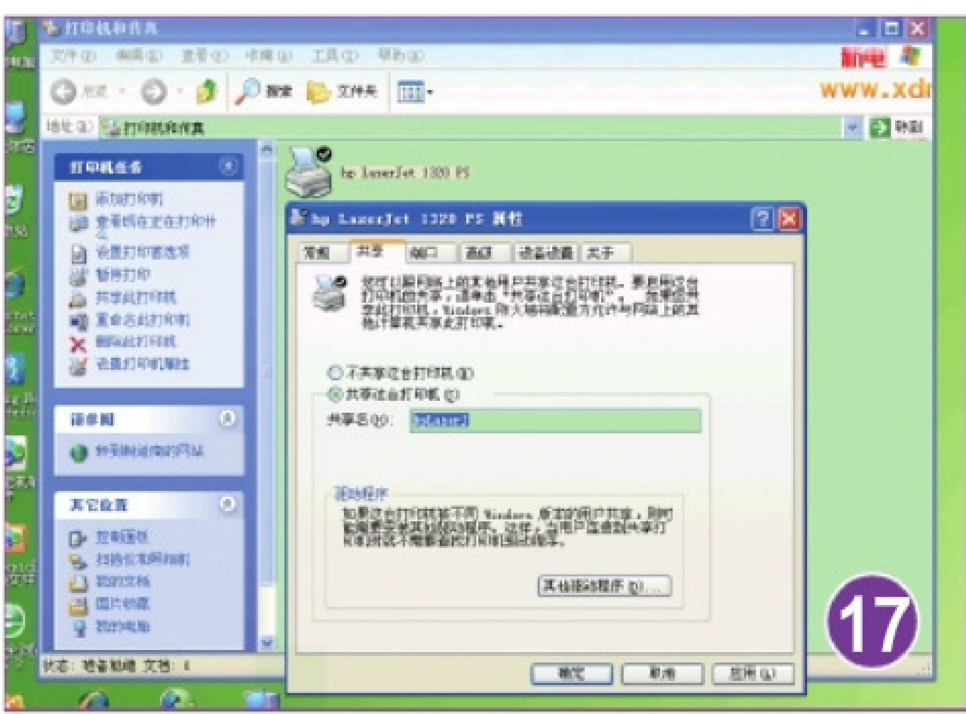

13



14


15


16


17

第七步，设置本地打印机的“共享”。在QQ的远程协助窗口中，依次单击“开始→设置→打印机和传真”。接着在默认打印机上右击，选择“共享”，在打开的对话框中，单击“共享这台打印机”单选框，然后，单击“确定”完成打印机的共享（图17）。

最后，查看“本地电脑”的属性。在QQ的远程协助窗口中，在电脑桌面“我的电脑”处右击，选择“属性”。接着，单击“计算机名”，把“完整的计算机名称”和“工作组”记录到记事本上，以备后面搜索网络打印机使用（下页图18）。然后点击“释放控制”按钮，与MM在QQ上联系，叫她在笔记本电脑上登录QQ，共享打印设置完毕。

在MM的笔记本电脑上安装打印机驱动程序

等到MM在笔记本电脑中的QQ上线时，发信息通知她再次点击“远程协助”操作，哈哈！老社又能接管MM的电脑了。接着，在QQ的远程协助窗口中，依次“开始→设置→打印机和传真”。在打开的窗口下，单击打印机任务下的“添加打印机”，单击“下一步”按钮后，在另一窗口下点选“网络打印机或连接到其他计算机的打印机”，再次单击“下一步”按钮，然后点选“浏览打印机”，单击“下一步”按钮，找到前面记录的完整的计算机名称，选中后就开始安装网络打印机。最后，提示是否打印测试页，单击“是”后，MM在QQ上说打印出来了，至此完成了网络打印机的安装。

网络打印机的配置方式和常见问题

由于家庭中电脑数量的增加和路由器的普及，网络打印机也开始进入家庭，它可以省去一台保持待机的电脑，在功耗、噪声等方面都更出色。与一对一的USB连接相比，网络打印机的连接稍显复杂，但过程其实与我们前面介绍的打印机共享很相近。



19

用网线或无线网把打印机连接到局域网后，需要设置网络打印机的IP地址（比如192.168.1.100），并在客户机上安装打印驱动程序。

第一步， 在“打印机和传真”窗口下，双击“添加打印机”按钮，启动“添加打印机向导”，在对话框中单击“下一步”按钮，在“选择本地或网络打印机”的对话框中选择“本地打印机”，单击“下一步”按钮。

第二步， 在打开的“选择打印机端口”对话框中选择“创建新端口”，在“类型”下拉列表框中选择“Standard TCP/IP Port”选项（**图19**）。打开“欢迎使用添加标准TCP/IP打印机端口向导”对话框，确认打印机电源已经打开，网络已经连通，单击“下一步”按钮。

第三步， 打开“添加端口”对话框，在“打印机名或IP地址”栏中输入网络打印机的IP地址，即前面设置的打印机IP地址“192.168.1.100”。单击“下一步”按钮，依照对话框提示设置并逐个单击“下一步”按钮，直到提示“完成”驱动程序的安装。至于共享设置与前面介绍的一样，在这里就不赘述了。



网络打印机的常见故障

由于打印机与使用的电脑并非直接连接，因此出现问题时，对不太习惯进行网络操作的用户来说，也许会感到有些麻烦，其实只要了解了一些基本操作，就会发现网络打印机也很容易使用。

故障一、文件与打印“共享”无法选择

首先要检查网卡和各种网络通讯协议是否安装好，其次应检查有没有安装“Microsoft网络上的文件与打印共享”组件。如发现缺少，Windows XP系统可在“网络”属性窗口的“配置”选项卡里，单击“添加”按钮，选择协议或组件添加，然后重启系统即可。Windows 7系统则可在网络的“属性”窗口中直接安装。

故障二、无法在网络上共享打印机

Windows XP系统在“网络”属性框中选择“配置”选项卡，单击“文件与打印机共享”按钮，然后选择“允许其他计算机使用我的打印机”选项。Windows 7系统可在“控制面板→网络和Internet→网络和共享中心”中直接查看共享选项。另外还需要注意PC或路由器端的安全软件，是否对某些服务、IP等进行了屏蔽，可将防火墙软件关闭后尝试打印。

故障三、无法删除网络打印端口

重新配置网络打印服务时，系统可能会提示无法删除网络打印端口。我们需要检查此网络端口是否仍有打印工作，或有正在使用该端口的打印驱动程序，一般在停止打印工作和删除驱动程序后即可解决。

故障四、无线打印机无法安装故障排除

首先要检查无线打印机的IP地址，如果打印机的IP地址类似于 169.254.XXX.XXX 或0.0.0.0，则打印机可能并未连接到无线网络。其次，检查无线指示灯是否亮起，如果为关闭，需检查能否从打印机控制面板开启无线电信号、打印机是否出现错误信息或意外的灯光闪烁、是否有多个网络在同一信道上，或者所使用的信道与其他设备的信道相接近？用户使用的信道应该至少与最近处使用的信道相隔5个信道。可考虑更改无线路由器的信道，推荐使用1或11信道。P

在电脑上免费享受DTS虚拟环绕声



□四川 闻钊

喜欢在电脑上看电影的用户，对目前全高清显示器的画质应该已经相当满意，但和画面同样重要的音质呢？受到书桌空间的限制，大部分家用电脑用户只能摆放两声道的电脑音箱，因而无法享受到电影大片中逼真的5.1声道，甚至7.1声道的环绕声效果。不过，最近笔者发现有一种简单的方法，可以让一部分电脑用户不花钱就能享受全球盛名的DTS虚拟环绕声效果。

DTS的经典传奇

不管你是不是音响发烧友，只要爱看电影，相信对DTS都不会感到太陌生。美国人德利·贝尔德（Terry Beard）于1990年创立DTS公司，并在3年后推出DTS（Digital theater Systems、中文译名：迪提斯）数字音频压缩系统。

DTS公司早期主要为电影院提供更优质的环绕立体声效果，最早出现于美国著名导演史提芬·斯皮尔伯格1993年执导的电影大片《侏罗纪公园》中。1996年DVD光盘标准问世后，DTS技术迅即得到广泛采用。用户拿起一张DVD影碟，只要在封套上看到红底白字的dts标志（图1），便知道该影碟提供了以DTS编码技术压缩制作的数字环绕声效果。



DTS环绕声认证标志

到了今天，DTS公司在全球推出的光盘产品（DVD、DVD-Audio、DTS-CD、BD）总数已超过3000种，世界上有24 000家电影院支持DTS，印有dts标志的影音产品数量更是超过数亿张。DTS虽然还没有完全打败其最大竞争对手——杜比（Dolby）公司（其创始人罗伊·杜比Ray Dolby于1965年创立了以自己名字命名的音频压缩系统），但红底白字已经成为电影和DVD高品质音效的标志。

DTS虚拟环绕声技术让两声道音效更动听

DTS公司在数年前推出了“DTS虚拟环绕声”（DTS Surround Sensation）技术，它主要针对头戴式耳机或两声道音箱用户欣赏环绕声的需要，将普通的2.0声道音频信号进行重新编码计算，从而营造出多声道的虚拟环绕声，使电影音效更丰满、生动。例如当电影中人物对话处于中央声道时，DTS虚拟环绕声会将其分配到音箱的右方的声道，而其他环境音效则是通过左方的声道输出，从而借助微妙的人体心理感应，获得一种带有方位感，自然且让人沉浸的聆听体验。

这项技术令不少音响玩家趋之若鹜。不过，DTS虚拟环绕声向来是价格上万元一套的高档音响系统上的独有增值功能。在个人电脑平台上，一直到2009年，台湾VIA（威盛）公司设计的VT1610音频芯片才获得了DTS公司授权使用DTS虚拟环绕声技术。

其实严格地说，VT1610不止是一块集成电路芯片，它是一个高度整合的USB音频设备解决方案，包括全速USB 2.0的界面设计、一个立体声的耳机输出孔与4个麦克风输入孔（同时支持模拟和数字信号两种类型）。由于VT1610采用了超小的封装方式，因

此适合使用在超密集的PCB电路板中，它并没有用到电脑主板上，现在市场只有USB接口的耳机放大器新众aim AS301DTS使用了该音频芯片（图2、3），甚至VIA公司官方网页也几乎未曾提及这款音频芯片，这不能不说是一种遗憾。





aim AS301DTS是唯一取得“DTS Surround Sensation”认证功能的电脑平台产品，参考售价为299元人民币，它采用VIA VT1610音频芯片为48-pin管脚封装（右图），跟同厂的VT1705/VT1708B/VT1708S等关系密切

移花接木让VIA音频芯片都能玩DTS虚拟环绕声

其实，VIA公司旗下的其他音频芯片目前在电脑主板上已获得了广泛使用，型号包括VT1705/VT1708B/VT1708S等。从产品型号可知，它们跟VT1610“系出同门”，而且也一样采用48-pin管脚封装，都同样不内置运算单元，特殊音频功能均通过软件模拟运算来达成。换句话说，DTS虚拟环绕声效果，其实就是由音频驱动程序来实现的。

鉴于这一点，国外DIY玩家发现，通过修改VT1610的音频驱动程序，改变音频驱动程序的硬件识别代码，把aim AS301DTS的专用驱动程序强行套用到VT1705/708B/VT1708S等高清音频芯片上，可成功将DTS Surround Sensation功能移植到电脑平台。

如何修改音频驱动程序

下面笔者就以一块采用VIA VT170X音频芯片的主板为例，给大家介绍如何安装VT1610音频驱动程序。

1. 首先卸载系统中已经安装的VIA VT170x HD-Audio音频驱动程序（如VIA HD-Audio Driver 8.700a）。用户最好再利用其他工具软件（如CCleaner、360安全套装等）清除该音频驱动程序添加到注册表文件的信息。

2. 从网上下载aimAS301DTS Driver驱动程序（网址：http://www.aimpro21.com/driver/audio/AS301_DTS_V1.03.exe），运行安装程序并指定解压文件夹（如C:\AS301_DTS_V1.03），然后终止安装步骤，因为该驱动程序不支持VIA VT1705/VT1708B/VT1708S等HD-Audio芯片。

3. 接着点击进入解压后的“C:\AS301_DTS_V1.03\viaUsbAud\driver\VISTA_x86”文件夹，找到里面的“ViaDtsHtDev.inf”安装信息文件，并用“记事本”程序打开。查找“MfgModelSection.NTx86”部分，在此部分最底下增加如下字符串（图4）：%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx，USB\VID_1106&PID_E721&MI_00。

（注意：1106代表VIA的PCI Vendor ID；E721则是VT170X系列音频芯片的PCI Device ID。）

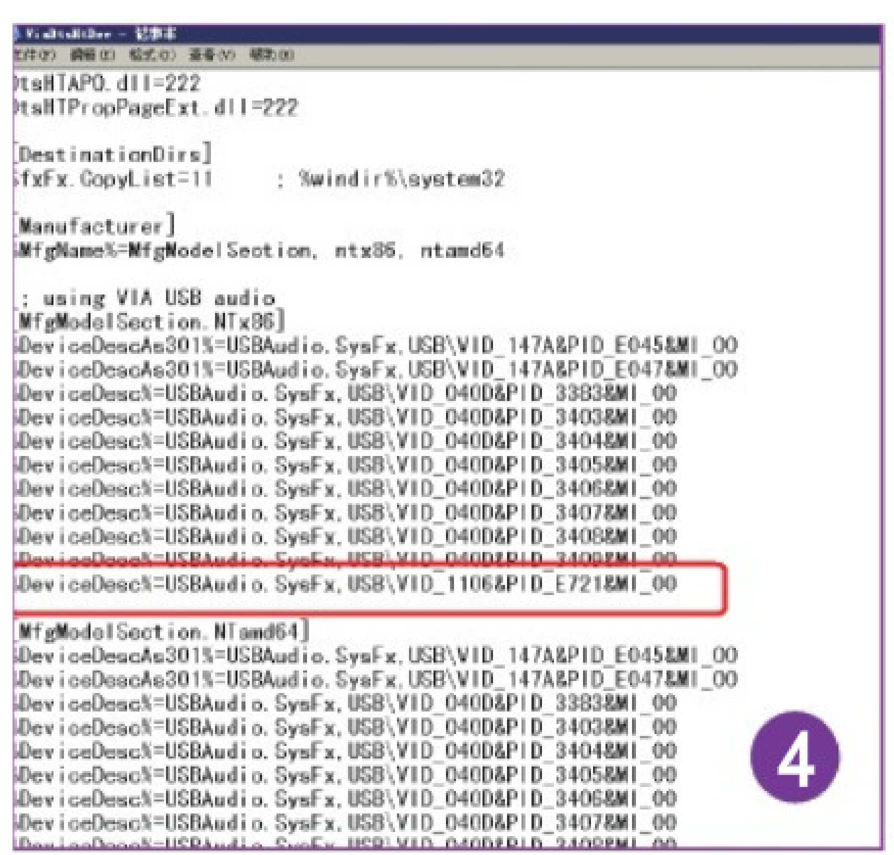
4. 保存对ViaDtsHtDev.inf文件的修改后退出，接下来再次运行AS301DTS Driver 1.03安装程序，现在就能够安装AS301DTS的专用驱动程序了（图5）。完成安装后，重新启动电脑后，用户即可在自己电脑的音频设置选项中看到“DTS Surround Sensation”字样，说明DTS虚拟环绕声功能已经启动。

实际验证虚拟环绕声效果

为了验证DTS虚拟环绕声技术是否真的有效果，笔者用一张蓝光电影光盘《生化危机4：来生》进行测试。首先在PowerDVD 10 Ultra播放软件中设置为两声道输出，再用耳机试听一下“DTS Surround Sensation Headphone”功能打开后的环绕声效果。打开该功能后，电影中的人声部分增加了少量的回声，音场包围感显著加强，背景的声音细节也能清楚还原，确实营造出一定的环绕声效果。不过，笔者建议不要打开驱动程序中的“Voice Clarification”（语音清晰度）功能（图6），因为会影响到中音表现，导致播放人声效果出现失真。

结束语

DTS Surround Sensation音响系统的独有功能，相信很多用户都感兴趣，借助本文介绍的方法，我们可以成功地把该功能移植到其他VIA HD-Audio芯片上，实现零成本升级。不过由于VIA HD-Audio音频芯片的普及程度不如RealTek，因此目前还只有少数电脑玩家能够享受这一免费大餐。



```
tsHTAPO.dll=222
tsHTPropPageExt.dll=222

[DestinationDirs]
fxFx.CopyList=11      ; %windir%\system32

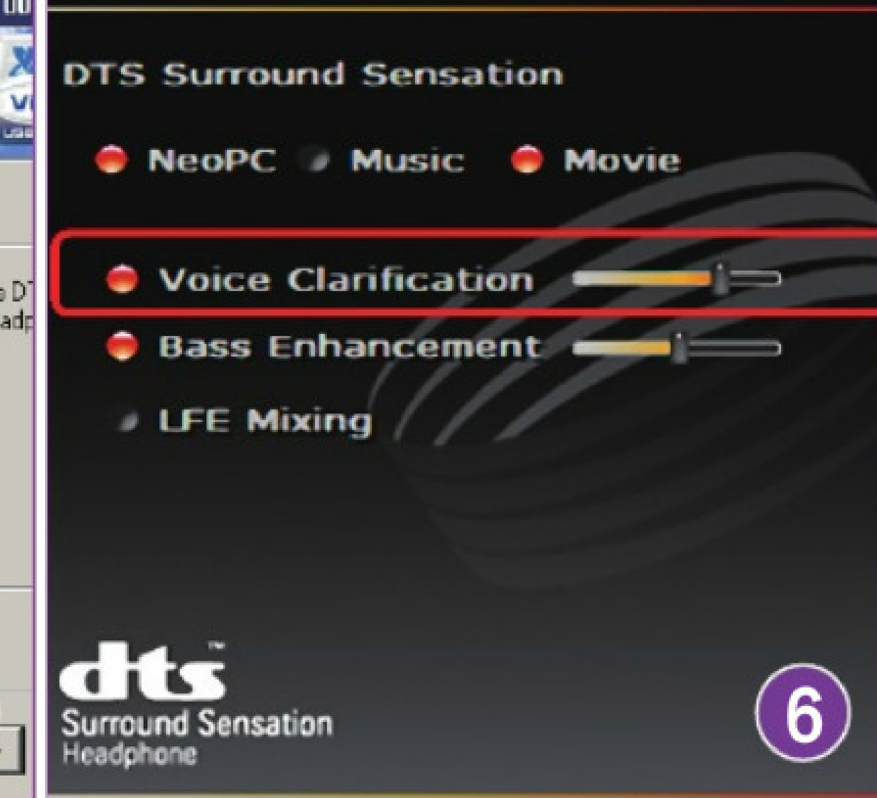
[Manufacturer]
%MfgName%=MfgModelSection, ntx86, ntamd64

; using VIA USB audio
[MfgModelSection.NTx86]
%DeviceDescAs301%=USBAudio.SysFx,USB\VID_147A&PID_E045&MI_00
%DeviceDescAs301%=USBAudio.SysFx,USB\VID_147A&PID_E047&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_040D&PID_3383&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_040D&PID_3403&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_040D&PID_3404&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_040D&PID_3405&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_040D&PID_3406&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_040D&PID_3407&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_040D&PID_3408&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_1106&PID_E721&MI_00

[MfgModelSection.NTamd64]
%DeviceDescAs301%=USBAudio.SysFx,USB\VID_147A&PID_E045&MI_00
%DeviceDescAs301%=USBAudio.SysFx,USB\VID_147A&PID_E047&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_040D&PID_3383&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_040D&PID_3403&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_040D&PID_3404&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_040D&PID_3405&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_040D&PID_3406&MI_00
%DeviceDesc%=USBAudio.SysFx,USB\VID_040D&PID_3407&MI_00
```

修改安装信息文件

安装专用驱动程序



DTS环绕声已启动



1.只看主题，不看回复。
2.此规则不适用于微博。
——《合理阅读网络传媒信息的基本规则》

■北京 坏香橙

发电阳伞——Booster Brolly

2012年6月28日，Google正式向外界公布了自家AR（增强现实）计划的里程碑式产品——Google Glass将在2013年正式上市的消息。不过，广大围观群众在惊叹于这家老牌互联网企业前卫的技术实力之余，总会联想到一些更为现实的内容：成本控制，上市价格，以及最关键的部分——电池容量的软肋又应该如何解决呢？

对于目前绝大多数便携式设备来说，功能多样性与续航时间长度确实是一对难以调和的矛盾。为了解决这个阻碍随身设备进一步发展的麻烦，广大商家除了推出各种容量与重量各异的便携电源之外，更是提出了不少稀奇古怪的随身发电方案，虽然其中不乏类似“太阳能手电筒”的搞笑点子，但距离实用化只有一步之遥的创意同样为数不少，来自著名跨国通讯服务运营商沃达丰的太阳能遮阳伞Booster Brolly就是个典型例子：根据官方博客的介绍，这把神奇的大伞是华裔工程师Kenneth Tong提出的创意，通过安装在伞面上的12张柔性太阳能电池板进行光电能量转换，并将获取的电能导入位于伞柄部分的蓄电池进行储存。至于这把伞的发电功率，官方表示只需3小时即可将一般智能手机的电池充满。另外，作为一款电话通讯公司推出的产品，Booster Brolly除了发电之外还有一项非常实用的功能——通过位于伞骨顶端的信号放大装置，半径1米之内的移动无线通讯设备信号可以得到有效增强，对于钟情户外活动的高科技产品爱好者们来说，这个附加功能的实际价值想必不需强调了吧。

最后，这里还有一条预告消息：“特别策划”即将针对“移动装置后备电源”的主题推出专题文章。倘若你同样对这个看似不显山露水实则与用户体验息息相关的话题感兴趣的话，请不要错过近期的杂志内容！

新闻链接：

http://blog.vodafone.co.uk/2012/06/13/vodafone-booster-brolly/



留意伞面上的黑色长方形贴片，那就是柔性太阳能电池



伞下别有一番景致，不错不错



这位应该就是提出Booster Brolly创意的华裔工程师Kenneth Tong了

LOMO新玩物——Fisheye Baby 110



简洁复古的造型+小巧玲珑的尺寸，LOMO小清新岂有不动心的理由？

简洁，奔放，自由——之所以LOMO会得到广大小清新一族的青睐，轻松上手恐怕会是最直接的原因。从用户的角度来看，既然画面质量已经不是拍摄所追求的重点目标，那么昂贵的机身和镜头应该就不是什么充分必要的前提条件——然而我们永远不能低估制造商敛财的眼光，凭借着复古的造型与“文化”的招牌，拥有徕卡授权的M3迷你数码相机曾经以3000元人民币的高昂价格在某些“要姿态不要性价比”的消费者群体风靡一时——OK，我承认这玩意的外观确实够精致够上等，然而只有500万像素的成像效果又能有什么意义呢？LOMO？别开玩笑了，朋友，难道你不认为这东西最好的归宿应该是带锁的玻璃展示柜吗？

值得庆幸的是，这种徒有其表的风潮并未成为主流，对于广大把玩LOMO的爱好者来说，同样秉承着“麻雀虽小五脏俱全”原则并且价格合情合理的产品还是层出不穷的。不久前，宗师级LOMO设备厂商Lomography隆重推出了一款小巧玲珑

的超迷你相机——Fisheye Baby 110。倘若你对这个圈子里的器材不陌生的话，应该会注意到这款相机的名字似乎有些眼熟，没错，它的原型就是至今在LOMO爱好者人群中依然颇具人气的Fisheye Camera。和曾经把“轻便易携”作为最大卖点的原款Fisheye相比，Fisheye Baby 110的尺寸规格要更为袖珍一些，即便是女生也可以很轻松地把它握在掌心中。另外，细心的朋友一定会留意到这款机型末尾的“110”编号，其实这个数字表示的便是此款相机使用的胶卷型号——没错，和原型一样，Fisheye Baby 110是一款颇具复古味道的传统式胶片相机，不过它使用的胶卷是片幅只有传统135胶卷1/2左右的110式底片。总之，无论是出于单纯的把玩心态，还是想要体验一下老式间谍电影中“利用袖珍胶片相机抓拍并冲印照片”的滋味，Fisheye Baby 110都是个上佳的选择。至于售价，大约只有徕卡迷你M3十分之一的价钱想必也会让不少朋友松一口气吧。




你问“这东西到底有多小”？——这就是答案


至于成像效果嘛，基本上就是这个样子啦

新闻链接：

http://shop.lomography.cn/cameras/110-cameras

游戏推荐

方块混乱（Cube Mayhem）

从七桥问题到四色猜想，对于并非专业人员的局外观众来说，拓扑学的神奇魅力似乎永远是那么新鲜。正是由于这个原因，在不少RPG或者AVG大作中，我们都可以看到这门奇妙学科的影子——例如那种相当常见的“光线折射”机关以及虽不多见但很容易给人留下深刻印象的“传送门”谜题，归根结底都能从拓扑学上找到原型。当然，出于难度设置方面的考虑，大多数主流游戏在这方面的尝试也仅仅止步于最表层的“点线结构”而已，不过，对于那些纯粹以考验头脑思维活跃性为目标的非商业化Flash Game来说，这种“浅尝辄止”的限制程度就不会那么严苛了。

“方块混乱”就是一款相当出色的拓扑学解谜游戏。在这款Flash Game中，我们需要巧妙地安排不同属性的控制面板来调整一个滚动方块的运动方向，最终让它安然无恙地接触到终点目标。尽管听上去似乎平淡无奇，但只要体验过两三个关卡后，我们很容易就会发现这款游戏的架构设计相当精巧，不少看似简单的版面上手一试才会发现按照一般方法根本无法通过，必须转换思路才能设计出合理的路线。和大多数优秀的同类游戏一样，“方块混乱”的图形风格十分简洁清爽，并且没有诸如倒计时一类刻意制造压力的限制项目，我们完全可以静下心来仔细规划路线，并且“失败重来”也不会有什么惩罚——事实上，我强烈建议大家一边动手尝试一边来设计布局，毕竟从游戏中期开始就有不少关卡需要多转换几次思路才能顺利通过，不断试验并改进方案才是最轻松的方法。最后，和大多数“必须解决完当前关卡才能开启后续内容”的同类游戏不同，这款游戏每次通过一个版面都会解锁后续的两个关卡，我们大可以暂时跳过卡住的版面直接尝试后面的挑战，非常贴心。

每种控制面板都有不同的功能，我们可以通过教学关卡很快掌握它们的特点



活用逆向思维，让思路多绕几个圈子才是解决谜题的正确思考方式



一次可以解锁两个关卡，挑战卡壳不再是不可逾越的麻烦

游戏链接：

http://armorgames.com/play/13246/cube-mayhem



Google Glass来了！

在谷歌2012年I/O开发大会上，除了Android 4.1操作系统、Nexus 7平板电脑和某些音乐播放器之外，最让人心驰神往的消息无疑就是这个：在2012年第一季度引起全球关注的Google Glass正式宣布开始预订，售价为1500美元，2013年年初出货。

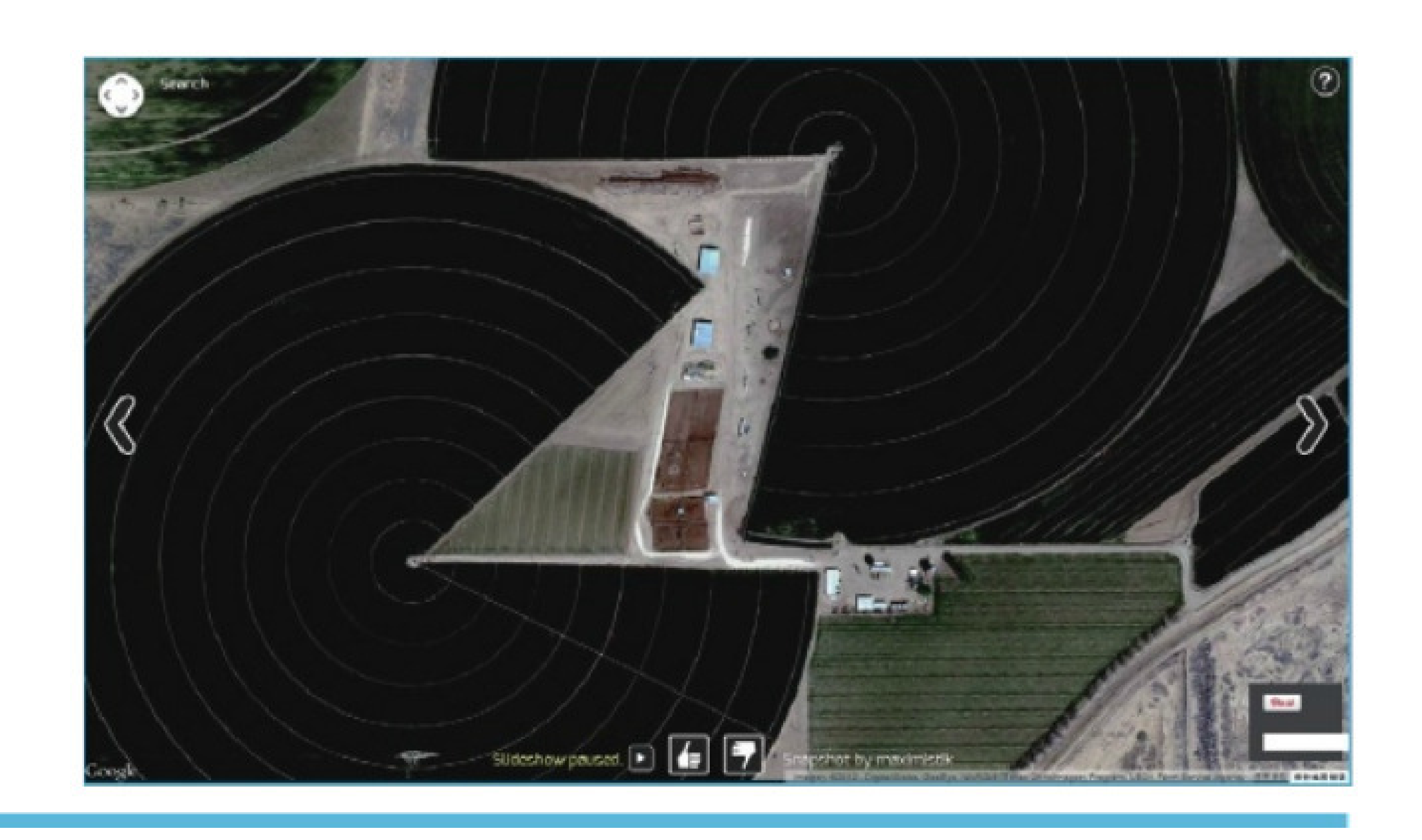
未来科技，尽在眼前！

■北京 Enigma

俯瞰美景——Stratocam

http://www.stratocam.com/

作为一家将“视觉体验”摆在业务首位的高科技公司，谷歌曾经用无数令人叹为观止的服务奠定了自身的行业地位，也让许多擅长“站在巨人肩膀上取得成功”的个人与团体找到了创作基础——Stratocam就是沿袭这种思路诞生的网站之一。通过它我们可以轻松地浏览全球范围内“值得一看”的Google卫星地图美景，并且自由推荐自己发现的新地标新奇景。推荐全屏浏览。



数字博物馆——Google Art Project

http://www.googleartproject.com/

除了开放应用接口让广大中小企业与个人创作者施展创意之外，谷歌公司自身也经常会推出一些雄心勃勃的媒体服务。谷歌艺术计划（Google Art Project）就是近期相当抢眼的例子之一，通过这项服务，我们可以坐在电脑前轻松惬意地浏览全球百余家艺术博物馆的珍贵藏品。和绝大多数类似的项目相比，谷歌艺术计划最大的优势就在于展览作品的分辨率极高——我们甚至可以清楚地看到油画作品的细腻笔触以及雕刻作品的局部细节。另外，虽然目前这项服务计划尚未收录《蒙娜丽莎》和《记忆的永恒》这类脍炙人口的名作，但梵高的《星夜》还是能在这里看到的。强烈推荐全屏浏览。

大号时钟——Clock2D

http://www.clock2d.com/

一家提供数字时钟及闹钟服务的网站，功能十分单纯但在某些特定场合下相当实用。Clock2D最大的特色就是时间显示的数字尺寸非常大，全屏显示模式下极为醒目。网站提供了11种风格各异的画面模板，可以适应各种用户在特定场合中的不同需求。除了标准的时间显示与闹钟提醒功能外，Clock2D还包含了播放网络电台广播的功能，可以在某些程度上成为大屏幕电子时钟的廉价替代解决方案。P

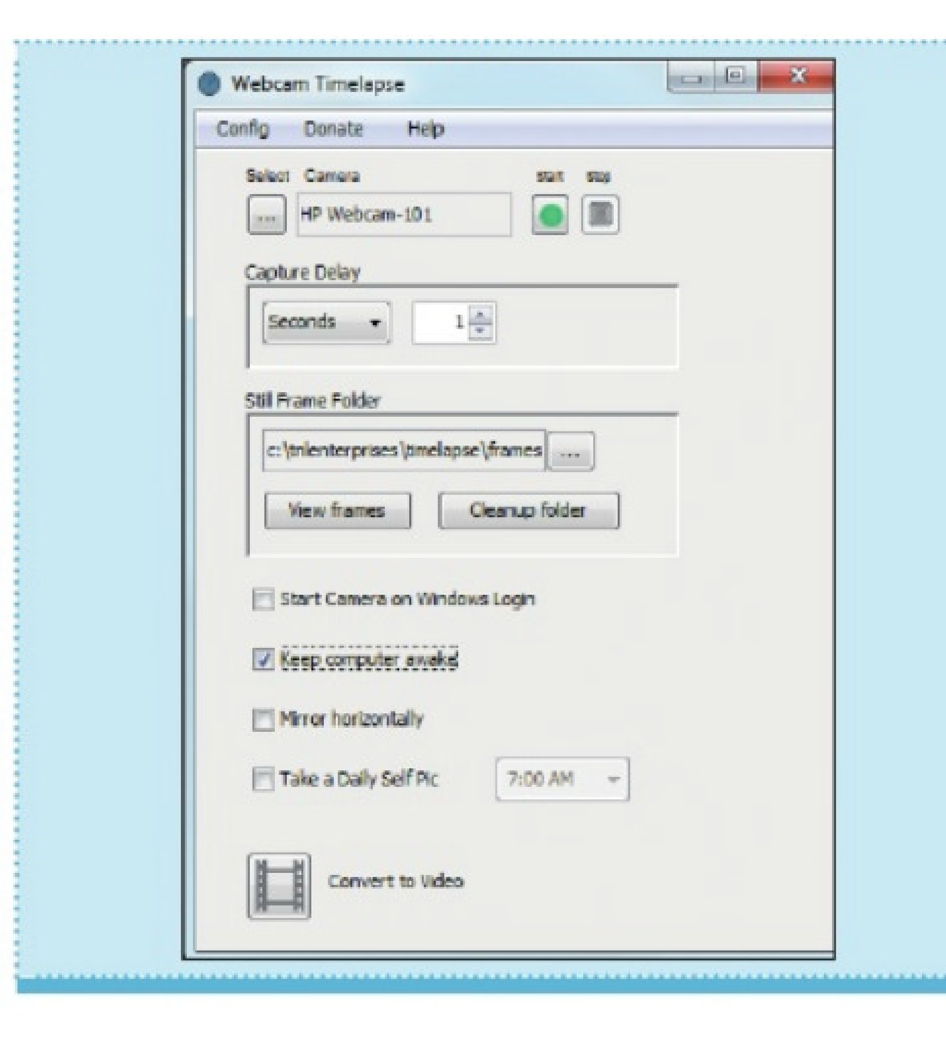




2012年5月29日，智能手机的业界标杆iPhone五岁了！自从苹果5年前发布iPhone以来，全世界已经卖出了2.5亿部iPhone设备，并为苹果带来了1500亿美元的收入。试想如果没有iPhone，说不定如今我们还在用着笨重的、带有着数字键盘的Java界面手机。科技的飞速发展将用户的手机操作体验提升了几个档次，而伴随着iPhone一起长大的Android“机器人”则造就了如今移动领域市场百花齐放的局面。笔者身边的大多数人也都将实体数字按键手机换成了触摸屏智能手机，想象不到未来5年后还会有怎样的变化。难道是Google Glass？是不是有点太科幻了呢？

■小众软件 大笨钟

制作时间流逝视频——Webcam Timelapse



□**大小：**13.7MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.tnlsoftsolutions.com/timelapsehome.php

你一定见过电视中时间流逝的视频，用镜头拍摄一个场景在这一天或者更长时间内的变化，比如天空从白天到黑天；植物从萌芽到枯萎；建筑从挖地基到最后封顶等等。有了Webcam Timelapse，如此酷的视频都可以用你的电脑摄像头来配合搞定！软件运行后，首先设置摄像头采集视频的分辨率、采集区域、视频质量、帧速率等，之后设置捕捉间隔就可以开始录制了。软件的原理是先截图再转换为视频，所以会产生大量文件，需要注意硬盘空间。利用Webcam Timelapse每个人都可以做出属于自己的时间流逝视频，比如拍摄一天中窗外景物的流逝，是不是非常有意思？

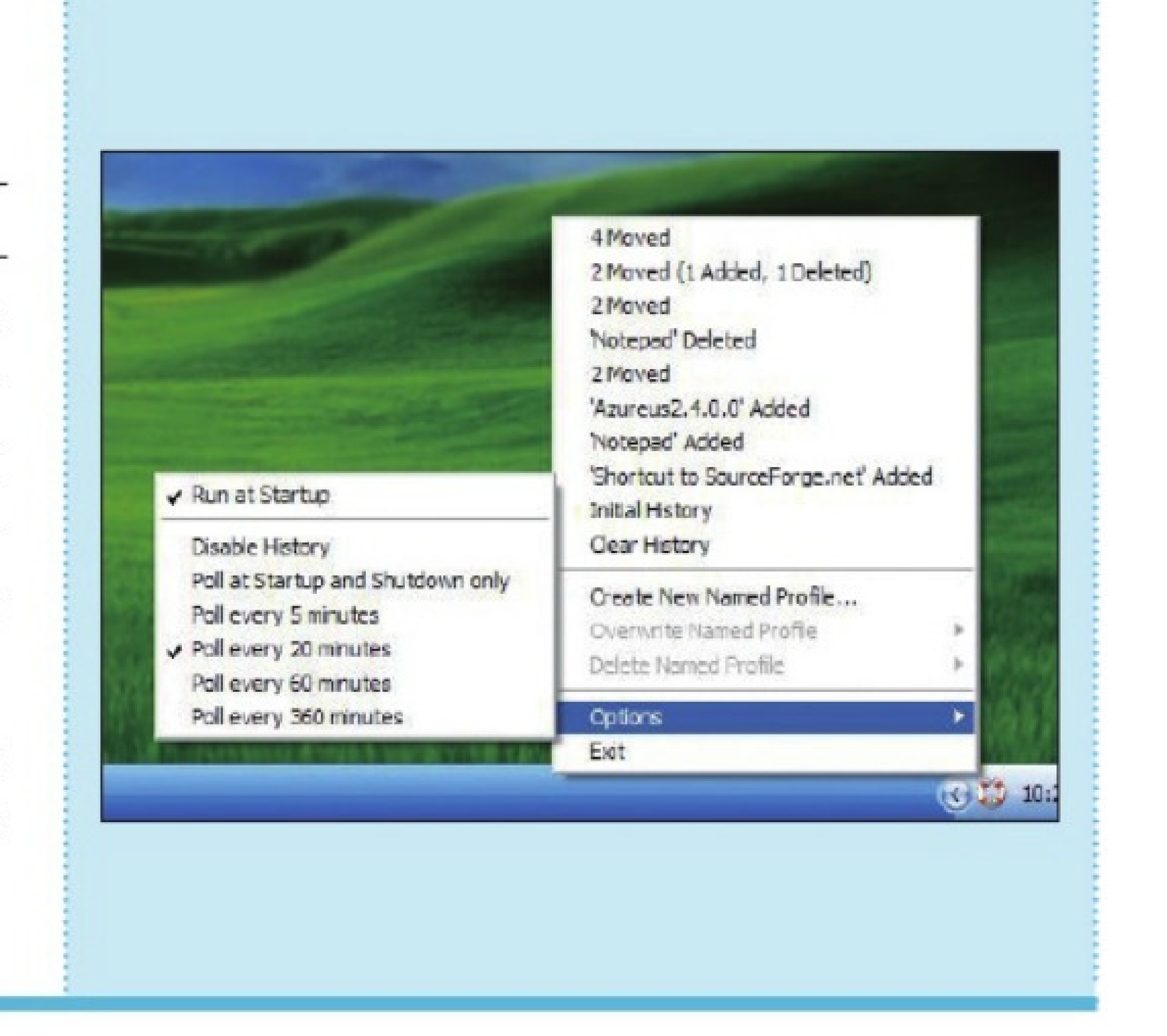
自动保存桌面图标位置——DesktopSaver

□**大小：**284kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

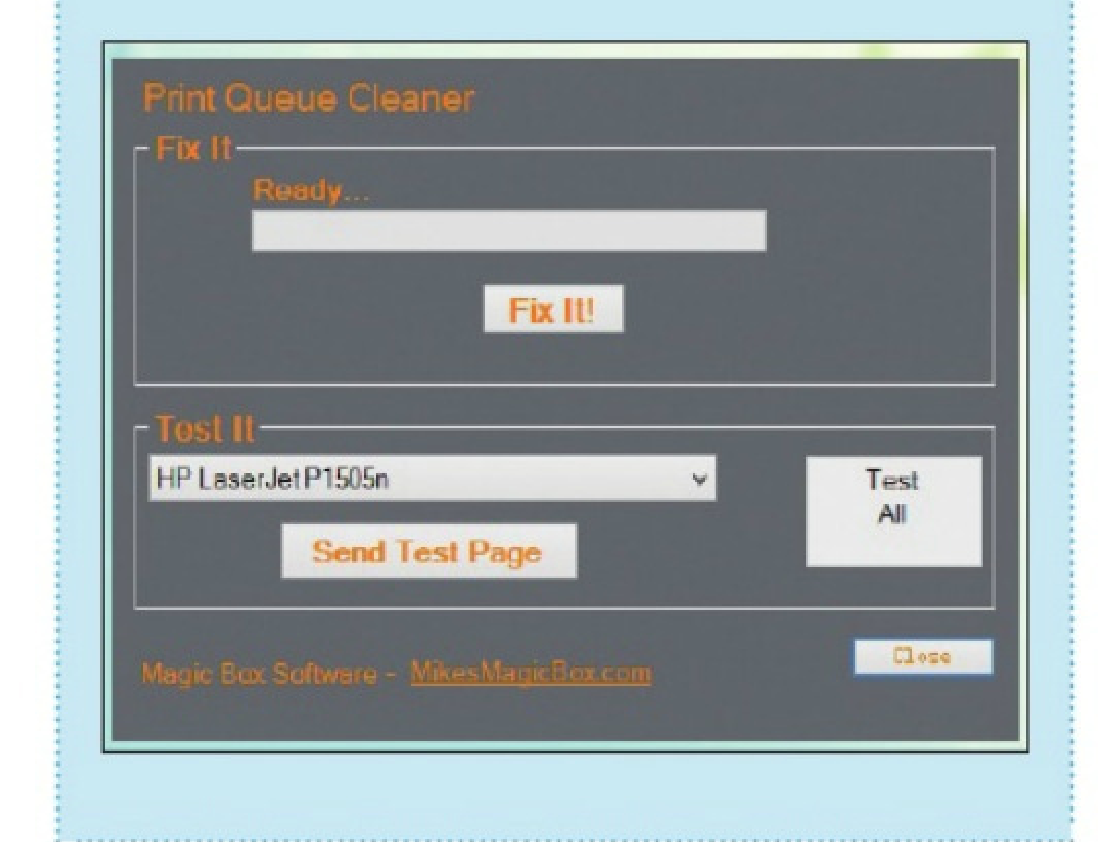
□**下载：**http://sourceforge.net/projects/desktopsaver/

DesktopSaver是一款开源小工具，它可以自动记忆桌面图标位置，一旦它们有任何“风吹草动”，程序便会记录在案，用户可以随时轻松地恢复到原来的状态。软件运行后，可右击任务栏中的软件图标创建一个新的“Named Profile”将当前图标位置完整地保存下来，之后当你移动一两个图标后，会发现DesktopSaver已经开始帮你记录移动日志，你可以点击任何一项历史记录进行恢复。

此外该软件还可以设置开机自启动以及自动回滚功能，可设置每隔一段时间就恢复之前的桌面图标的位置状态，或者在开机时自动载入预先安排好的图标位置。



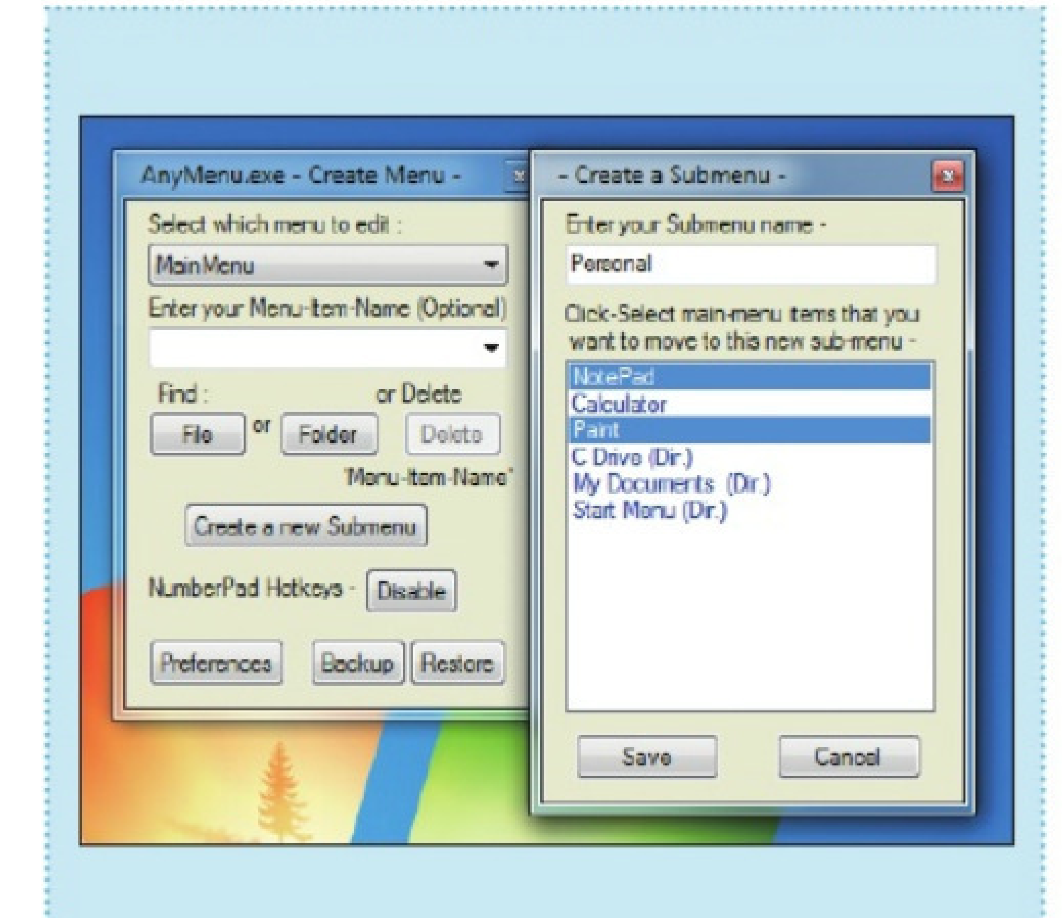
清除打印列队——Print Queue Cleaner



□**大小：**32kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://mikesmagicbox.com/free-tools/print-queue-cleaner/

打印机的通常故障除了卡纸以外，基本上就是打印列队中正在删除的文档无法清除而造成拥堵。在笔者发现Print Queue Cleaner这个小工具以前都是手动解决问题，但自从有了它一切就变得容易多了。当发现打印列队中有无法删除的项目时，只需运行软件点击“Fix It”便大功告成，如果需要确认是否已经修复可点击“Test It”打印测试样张。想知道如何手动清除列队吗？右键“我的电脑→管理→服务面板”找到Print Spooler点击停止，然后打开“C:\Windows\System32\spool\PRINTERS”删除里面的文件，最后重新开启Print Spooler服务。



随时随地打开菜单——AnyMenu

□**大小：**205kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://members.optusnet.com.au/air-elec/page3.htm

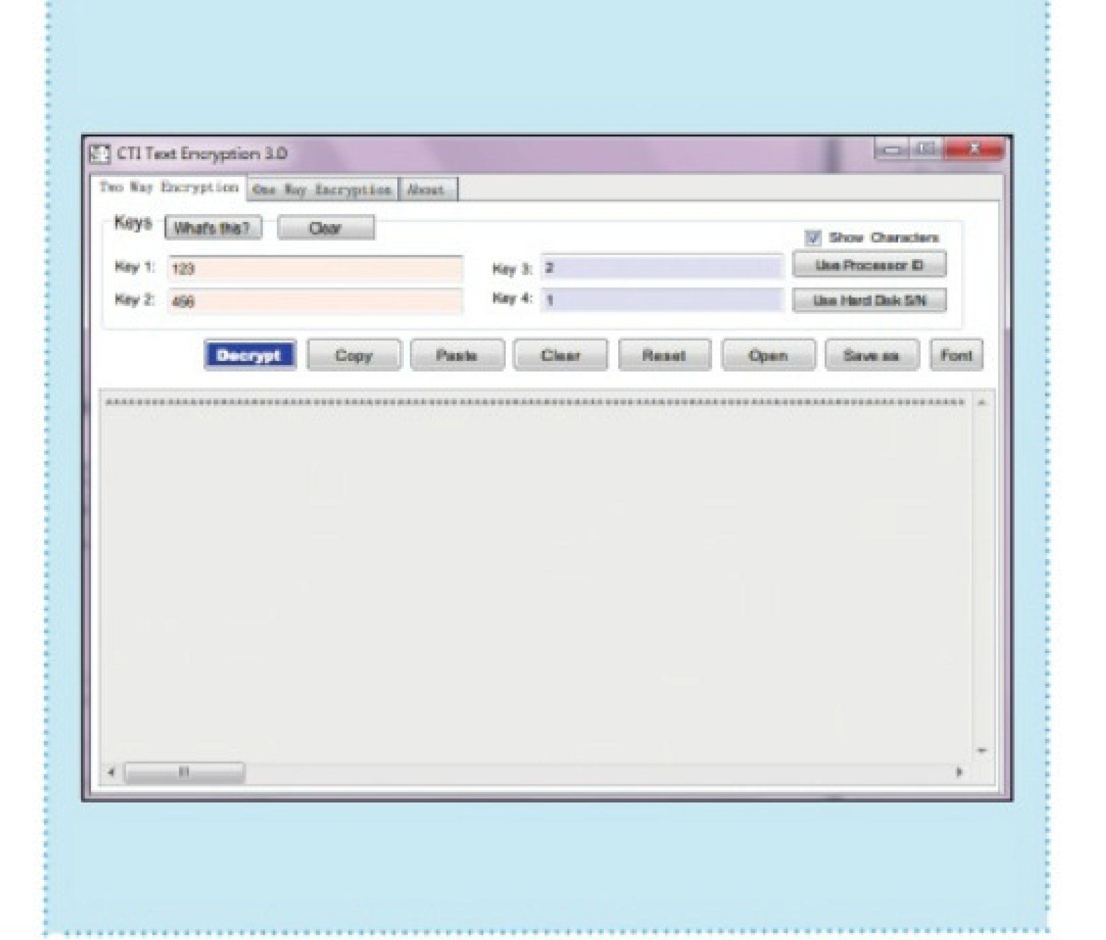
AnyMenu是一款用AutoHotKey软件编写的小工具，可以通过快捷键随时随地打开自定义菜单。笔者桌面从来不会放置任何快捷方式，比较常用的快速启动方式是自定义的“Win+R”，但在用鼠标浏览网页的时候常常会懒得动手而更愿意通过鼠标来完成，此时AnyMenu就派上了用场，只需点击鼠标中键就会出现快捷菜单，其中可以添加自己需要的程序、文件或者文件夹，完成后再次点击中键选择要打开的文件即可。AnyMenu还有个附加功能是可以显示CapsLock的大小写状态，当处于大写状态时桌面会显示一个小小的“Caps”标记。

文本加密/解密工具——CTI Encryption

□**大小：**282kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://ctiencrypt.codeplex.com/

很多人都有用文本文件来保存网站密码、解压密码甚至生活中用到的各种密码的习惯，将它们明文存放在电脑中是极其不明智的，除非使用CTI Encryption，该软件允许使用4组密钥对文本加密，最大程度上保障信息安全。使用时首先将待加密的文本复制到剪贴板中并设置好密钥，点击Paste将文本粘贴到软件中，之后点击Encrypt便完成加密。此外软件还提供单项加密工具，对一组文件进行该操作后会得到一个加密代码，此代码不可逆但可用来做对比，类似Hash的功能。目前绝大多数网站保存密码的方式与之相似，这样就算泄露也不可能得到明文密码。



文件安全工具套装——File Secure Free

□**大小：**45MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.mitracker.com/file-secure-free.html

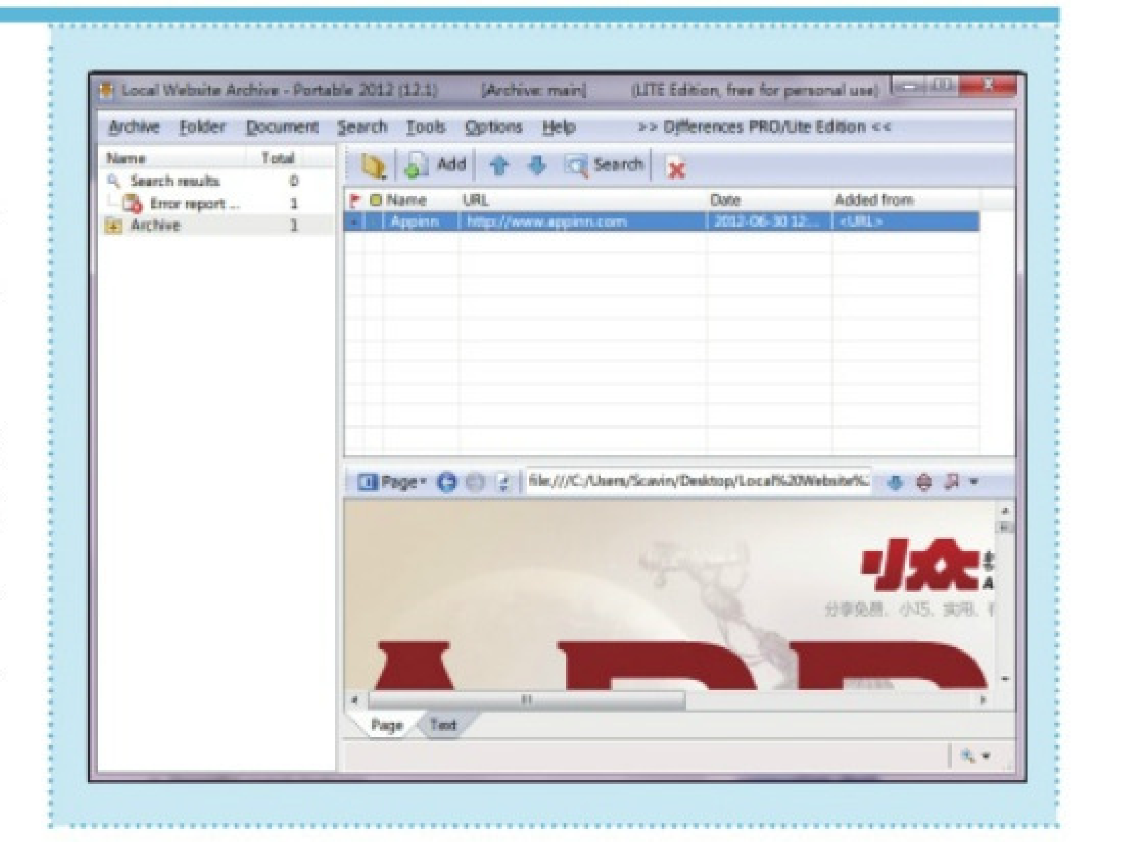
File Secure Free是一款强大的文件安全工具套装，它主要包含4个功能：文件加密器、文件备份、文件粉碎机和USB设备锁定工具。其中文件加密器可以对任意文件、文件夹加密，新生成的加密文件只有使用该软件才能查看。文件粉碎机针对重要敏感数据进行彻底删除，即使使用再厉害的恢复软件也无济于事。USB设备锁定工具可以对所有外置存储设备进行锁定，只用再次使用File Secure Free解锁后才能正常使用，但需要注意的是格式化操作即可破解锁定功能，不过数据也会跟着丢失。

网页离线本地存档——Local Website Archive

□**大小：**4MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.aignes.com/lwa.htm

网络上有很多可以先保存地址再稍后阅读的工具，它们会对某个网页做一个标记，然后等用户有时间了再进行阅读与整理，但唯一的缺点是无法保证要看的页面在以后是否还能正常访问，所以备份到本地存档才是万无一失的办法。Local Website Archive是一款离线网页存档工具，它有自己特殊的存储格式，图片等内容会被单独保存。该软件普通版本一次只能保存一个网页，之后可以进行分类、加星以及填写备注。如果你经常浏览大量网站搜集资料，这个软件会是个不错的选择。





有专家声称，经过大量的调查研究表明，不少网民或多或少都患上了情绪障碍等心理问题，这些人的行为有以下3个特点：（1）明明没有新信息却不停地查看收件箱；（2）花大量时间自己听歌、看电影；（3）打开多个应用窗口并在其间跳来跳去。据称有以上特点的人常会紧张和沮丧，学习与生活都不会顺利。许多手机用户其实也有相似的行为，比如花大量时间刷微博、听歌、玩游戏；不愿与家人坐下来一起聊天，每天将自己囚禁在虚拟的社交世界里……或许这真的就是手机依赖症？还是生活太空虚了呢？

■辽宁 马卡

先下后看——全能急速下载



□大小：18.9MB □下载：http://t.cn/zOluBKI

iPad最棒的一点是浏览网页和欣赏视频时比其他移动设备更舒适，因为不少网站对iOS设备进行了专门优化，用户可以直接使用浏览器，例如系统自带的Safari就能观看。和苹果设计的其他软件一样，Safari在功能上有各种限制，尤其是不支持下载视频、音频、图片等……高级用户一般会选择越狱后安装插件来解决，如果怕麻烦的话，“全能急速下载”这款应用或许可以试一下。该软件支持多线程同时下载和断点续传，你可以一键保存网页中的所有视频与图片，完成后还能用内置的播放器快速查看。

点评：截稿时该软件售价12元，在使用过程中常会遇到突然崩溃的问题，另外界面设计也不够美观，总体看来性价比略低，但仍值得一试。



内置的播放器支持多种格式文件

聪明美食助手——饭饭



新版“饭饭”的“推荐菜品”功能十分实用

□大小：7.9MB □下载：http://t.cn/zOnEUvD

你是否经常为去哪儿吃、吃什么的问题而痛苦不堪？网易有道的“饭饭”正是为你量身解决“吃饭难”的问题，它会根据个人口味向用户推荐可能喜欢的美食以及每个城市中200余家优质餐馆。

首次使用“饭饭”会进行个性化测试，通过选择喜欢的菜品，软件会分析出你最中意哪种类型的菜肴，之后在浏览每个餐馆时就会显示“猜你喜欢”的菜品，而且还会提供推荐理由，比如“喜欢宫保鸡丁的人也喜欢这个菜”等。此外，“饭饭”还能结合餐馆的特色菜信息让你在吃到符合自己口味菜肴的同时，不会错过这里独一无二的特色美食！

点评：餐饮推荐是LBS应用中竞争最激烈的领域，“饭饭”的推出让国内用户有了更多挖掘美食的机会。

系统监控专家——iStat



□大小：714kB □下载：http://t.cn/zWz028J

iStat是一款功能齐全的系统监视软件，具备查看iOS设备的电池、内存状态、运行时间、进程名称以及网卡MAC地址等功能。软件会直观地显示出剩余电量，告知用户还能进行多长时间的通话、视频、WiFi上网。复制UID和MAC信息也很方便，只需将窗口拖动到下方并选择“COPY BOTH”即可。

使用WiFi连接苹果台式机和笔记本时，用户可以在手机上查看它们的CPU、硬盘、温度、上传下载等状态。内置的Ping和Traceroute工具还能方便地测试网络线路，查看数据包传输过程中经过的路由器IP地址。

点评：早期的iStat 1.0版本中还自带内存清理工具，不过为了遵守苹果的相关条款不得不移除。如果你想使用该功能可从第三方商店下载。



用iStat远程查看系统状态

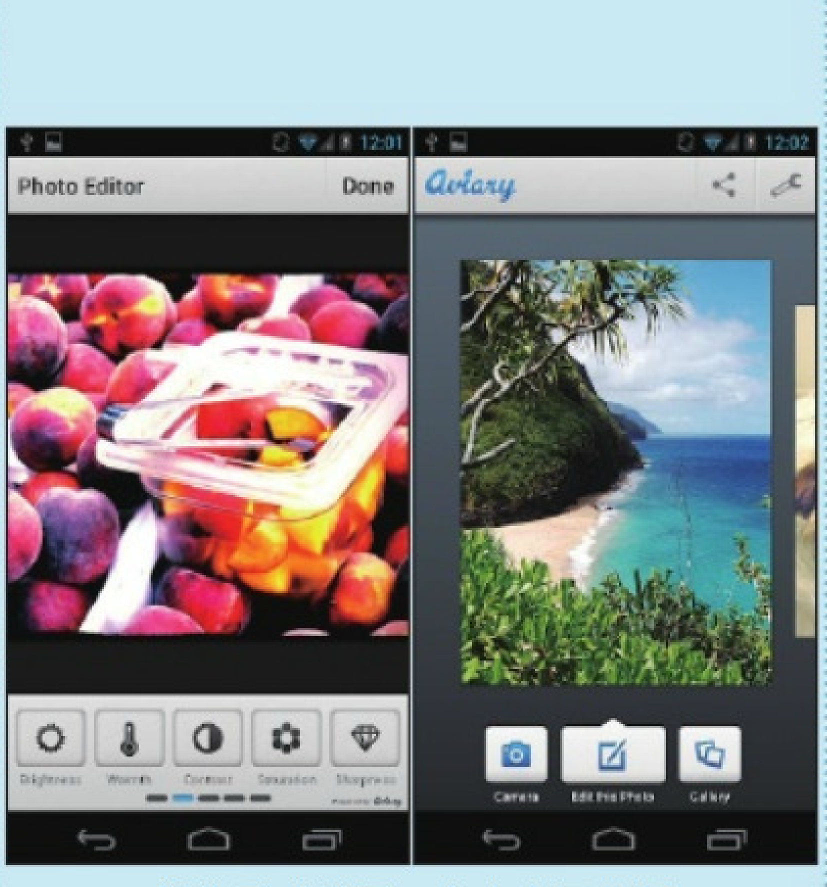
修图也要手感——Aviary Photo Editor

□**大小：**4.4MB □**下载：**http://t.cn/zWzjLlz

Android中的图片处理软件多如牛毛，但只有少数几款能依靠其特色功能存活至今。大部分软件开发商在滤镜、贴纸数量上拼得你死我活的时候，也出现了一些喜欢在功能和界面上做些小文章的特色应用，比如这款名为Aviary的软件就很有想法。

程序主界面非常整洁，中间是图片预览区，可以左右滑动查看照片；顶部是设置菜单与分享按钮，可限制处理图片的最大像素（默认1200万）；底部是“照相机”“编辑此照片”和“美术馆”按钮，可以调用相机拍照或使用其他软件浏览照片。Aviary充分考虑到了用户操作的舒适度，例如切换图片时能平滑滚动，按钮的大小和位置也比较恰当。编辑界面中的“一键优化”“调节色温”“对比度”“消除红眼”等小工具一应俱全，甚至还加入了制作Meme的功能，常逛论坛的朋友一定会喜欢！

点评：Aviary在调节旋转按钮时产生的声音和震动效果十分有趣，给人印象深刻的同时也能避免误操作的发生。



操作手感优秀，有中文汉化版

专业音乐播放器——JetAudio

□**大小：**5.4MB □**下载：**http://t.cn/zWzTVeB

想当年，PC版的JetAudio依靠众多的EQ特效成为了CNET上下载量最高的音乐播放器软件，如今登陆Android市场以后，再次取得了众多移动用户不错的口碑。该播放器支持几乎所有文件格式，除了常见的WAV、MP3、OGG、M4A、TTA之外，还有最“地道”的APE、FLAC文件。

JetAudio Android版支持各种经典音效，包括BBE、BBE ViVA、Wide、Reverb、X-Bass及其他32种效果。如果你喜欢定制希望软件发出的声音符合自己的特定喜好，那么该软件还带有10频段图形均衡器，可以手动细致调节并保存下来，方便以后使用。软件启动后会自动搜索手机和存储卡上的音频文件并将其添加到歌曲库中，遇到喜欢的歌曲还能一键设为手机铃声。

点评：由于手机硬件与Android系统的限制，笔者认为JetAudio播放无损音乐意义不大，实际测试时也比较费电，它的最大用途还是在于其丰富的EQ设置。

简洁与专业兼顾，EQ功能方面远超其他播放器

智能内存优化——Smart RAM Booster

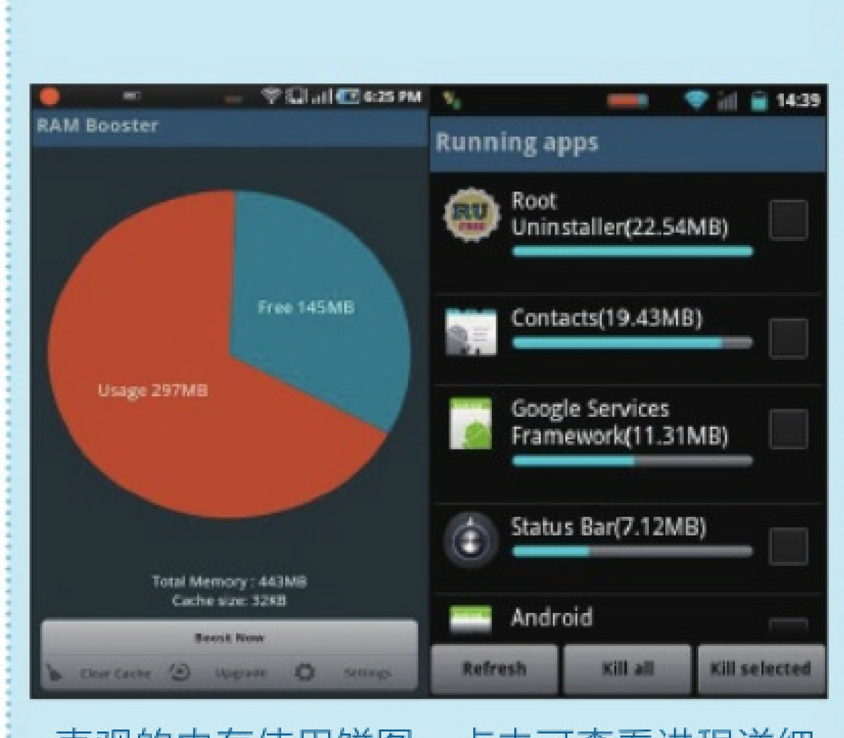
□**大小：**479kB □**下载：**http://t.cn/zWzHyPM



很多朋友喜欢在手机上安装各种优化工具，倒不是因为它们有多么强大的防御与优化本领，而是喜欢自带的内存整理功能。接完电话顺手点下桌面挂件，内存占用从90%瞬间降到50%以下，顿时感觉一阵清爽。Smart RAM Booster是一款专门清理内存的工具，不到500kB的大小在后台运行时绝不会让你感到臃肿。

软件主界面就是一张饼图，一目了然地显示出可用内存和已占用内存的比例，选择“Boost Now”可以马上进行清理，效果立竿见影，此外还支持自动清理，功能十分齐全。

点评：软件按清理程度分为5种清理方式，最低档十分保守不会影响其他后台程序，如果你常在后台播放音乐、下载视频、挂QQ，最好不要选择最激进的“Strong”档位。



直观的内存使用饼图，点击可查看进程详细信息



■北京 墨汁做寿

移动互联新势力

在强调交互能力的Web 2.0仍然风风火火，不断创新完善，然后上市圈钱的时候，几年前还仅仅是某些大公司概念展示的移动互联网，已经逐渐深入人们的生活，它不仅继续推动着Web2.0模式的发展，而且在逐渐形成以云服务为代表和特色的、各种以前仅存于幻想中的新应用。

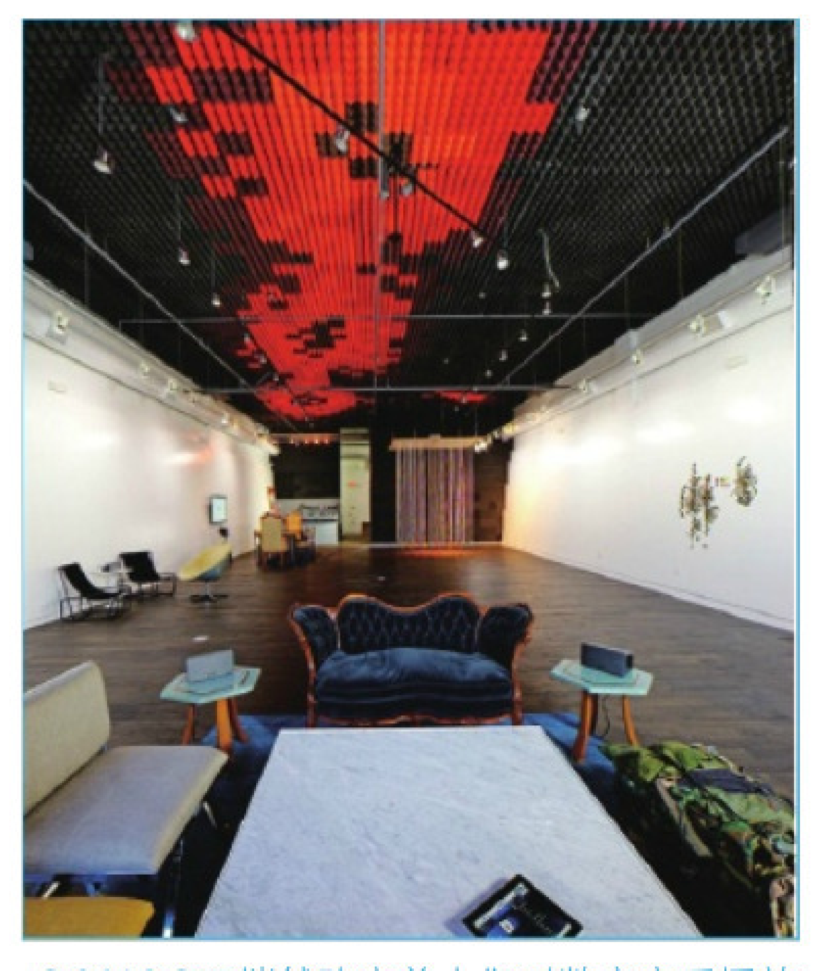
2012年5月8日，无线HiFi系统制造商SONOS和腾讯公司联合宣布将让极具创新的在线音乐服务——QQ音乐——通过SONOS的音响系统进入中国的每个家庭。用户可以利用SONOS无线HiFi系统，在家里的任何一个房间在线播放QQ音乐提供的各种音频内容，控制器就是手中的手机或平板电脑，音频线变成了家里的WiFi网络，而音乐源则直接来自远端SONOS-QQ音乐联合推出的云音乐服务，与常见的网络音乐欣赏方式不同，在这一过程中根本不需要开启电脑，也不用下载和缓冲。

对腾讯而言，这次合作标志着对QQ音乐的享受已经从个人电脑向外延伸。对SONOS来说，此次合作则为中国音乐爱好者提供一种高品质方式，让他们不用守在电脑旁，在家里的任何地方都能够聆听上百万首音乐，今年下半年，SONOS还将推出更加个性化的QQ音乐服务。

其实从2009年年底开始，以苹果为代表的IT巨头就开始布局“云音乐”。2009年12月苹果收购了音乐网站lala公司，为云计算版iTunes服务奠定基础。半年之后，谷歌也宣布收购手机流媒体音乐服务公司Simplify Media，惠普则同时收购了音乐服务提供商Melodeo公司。这些公司的特点是，为音乐传送设备提供技术支持。在国内，酷狗、多米、百度、新浪、腾讯等都在不断推进数字音乐的发展。“云音乐”时代，用户不仅可以购买歌曲，还可以实现“云同步”，将存储在远程服务器上的音乐文件下载到PC、智能手机和平板电脑等设备，用户在家中可以借助自己的音频设备进行更广泛的音乐内容分享。在这一潮流中，SONOS的网络音乐HiFi之路，无疑走向了一个新的高峰，希望随着国内多米音乐、QQ音乐等多家服务商的加盟，能让用户体验到更有中国味的移动互联HiFi音乐。

另一场在6月份的发布会，同样为移动互联用户展开了一幅激动人心的画卷。在Google I/O开发者大会上，Google Glass（Project Glass）被正式推出，而在几个月前，其应用视频还被大家认为仅仅是技术展示，距离实际产品仍遥遥无期。这款产品的发布不仅将本次大会上的Android新版本、Google+更新、ChromeBox、Nexus 7平板等议题完全压制，也让刚举行的苹果开发者大会显得平淡无味。作为目前的顶级移动互联终端，Google Glass如能成功，必将撼动整个数码和互联网产业，让移动互联网进入新的时代。


QQ音乐与SONOS，或者说是与移动互联方式的联袂


SONOS正悄然改变着人们对数字音乐播放终端的看法，图为位于洛杉矶的SONOS studio


Google Glass

Google推出多款新品

在6月27日旧金山举行的Google I/O开发者大会上，Google推出了多项新的升级和服务，以及多款新的硬件产品，其中最引人瞩目的Google Glass可以将用户目的地所在的方向或好友发来的短信息显示在用户眼前。它还带有摄像功能，用户可以通过视频聊天与好友对话，拍照，随时扫描和识别物体等。在大会期间即开始销售，价格为1500美元，不过要明年初才能交货，普通消费者可能要等到2014年才能买得到。另外Google还推出了大家盼望已久的Nexus 7平板电脑（如图），它由Google和华硕联合研发生产，最低价格仅有199美元，将于7月中旬上市，对普通用户来说是比Google Glass更靠谱的选择。



明基发布超薄大光圈相机G1

6月19日，明基在北京发布了全球最轻薄旋转屏大光圈相机G1。它有黑白两种色彩，外观设计轻薄，搭载1400万像素CMOS感光元件，采用明基自主研发的F1.8超大光圈、4.6倍光学变焦镜头，让使用者在微光、昏暗的环境中，也可以轻松拍摄出清晰漂亮、主体突现的动人照片。其背部带有3英寸92万像素级270度LED翻转屏幕，可实现各种角度的拍摄或自拍。





酷派推出“闪电5860”升级版手机

酷派新一代4英寸屏智能手机“闪电5860+”已于近期上市，与华为C8812、中兴N880E、联想A790e、海信E920等，同属于中国电信第三代千元3G智能机，零售价为990元。目前酷派已推出春雷7260、旋风8150等多款同类型产品，有数据显示，酷派在4.0英寸屏千元机市场份额已超过50%。闪电5860+依然采用4.0英寸屏幕，CPU由800MHz升级至1GHz，支持DTS数字化影院技术。



诺基亚900闪耀上市

诺基亚6月14日正式宣布，诺基亚900（Lumia 900）在中国内地正式全面铺货上市。它融合出色设计、极速体验、超大屏幕和增强拍照为一体，一出世便被多家媒体评为CES2012“最佳智能手机”“未来产品奖”等。诺基亚900提供炭黑、亮白、湖蓝3种颜色，采用4.3英寸AMOLED悦幕显示屏，配备1830mAh的电池。其800万像素主摄像头带有大光圈（F2.2）和广角（28mm）卡尔蔡司镜头，前方还提供了一个采用大光圈和广角镜头的100万像素摄像头。

诺基亚900支持微软Office原生移动办公套件，并配备了诺基亚地图、诺基亚驾车和诺基亚音乐等专享诺基亚服务，同时预装了新浪微博、腾讯QQ、百度搜索和支付宝等常用应用工具，为用户带来更加丰富的体验和选择。目前其官方售价为人民币4599元。P

头牌新闻

AMD在北京发布新一代APU

■本刊记者 魔之左手

6月下旬，AMD在北京举行发布会，全面推出新一代APU系列产品。新一代A系列APU和E系列APU面向主流笔记本、超轻薄笔记本、入门级笔记本和一体机、台式机等市场，可实现同类产品中最佳的娱乐、游戏及电池续航体验。采用这一代APU的各类电脑产品还会从6月底开始启动暑期促销活动，让消费者。



AMD全球高级副总裁、大中华区总裁邓元鋆致辞

AMD全球高级副总裁、大中华区总裁邓元鋆表示："用户体验是APU成功的基石，AMD新一代APU的诞生，不但能给主流笔记本用户带来最佳视频和游戏体验，还能够让我们的合作伙伴设计出全功能的超轻薄笔记本，以超薄的外观设计，实惠的价格和毫不妥协的性能，满足用户对超薄类笔记本的需要。"

新一代旗舰型产品A系列APU包括A10-4600M、A8-4500M和A6-4400M，另外AMD还推出了两款专门为超轻薄笔记本设计的APU，A10-4655M和A6-4455M。其中A10-4655M的TDP功耗为25w，是专为超轻薄笔记本设计的唯一一款四核处理器，具有远超同类超轻薄产品的图形性能和更佳的视觉体验。AMD E系列APU是此次发布会上的另一款重磅产品，有E-1800和E-1200两种型号，专为入门级笔记本和台式机而设计。

硬件店

戴尔全面更新计算产品线



戴尔全球副总裁、个人电脑产品部总经理乐赛盟致辞

戴尔于6月底在北京宣布全面更新旗下消费及中小企业产品线。戴尔全球副总裁乐赛盟等管理层要员参加会议并发表了演讲。此次更新的个人计算产品共包含Inspiron灵越、XPS、Alienware外星人以及Vostro成就四大系列。其中，戴尔Inspiron系列笔记本专为家庭用户和青年群体而设计。升级的XPS笔记本无论是外观还是高新材料的运用，都能让消费者感觉到耳目一新。新Alienware游戏笔记本将业界的游戏电脑标杆推向新的高度。全新的Vostro系列产品强化了安全、稳定、易用的特点，并以用户定制的方式实现"商务个性"。

三星9系列笔记本正式发布

6月下旬，三星在北京发布了最新一代9系列笔记本电脑。它们分为13英寸及15英寸两种规格，均搭载SSD固态硬盘。其中13英寸本的厚度仅为12.9mm，重量1.16kg，开机时间仅需9.8秒，续航时间长达10个小时。15英寸本则采用窄边框设计，身材基本和14英寸产品一致，采用1600×900高亮度LED显示屏，具有防眩光、可视角度高等诸多优点，在显示上的表现更为出色。



三星电子大中华区CE&IT本部总裁全龙声致辞

微星发布GTX 680 Lightning显卡

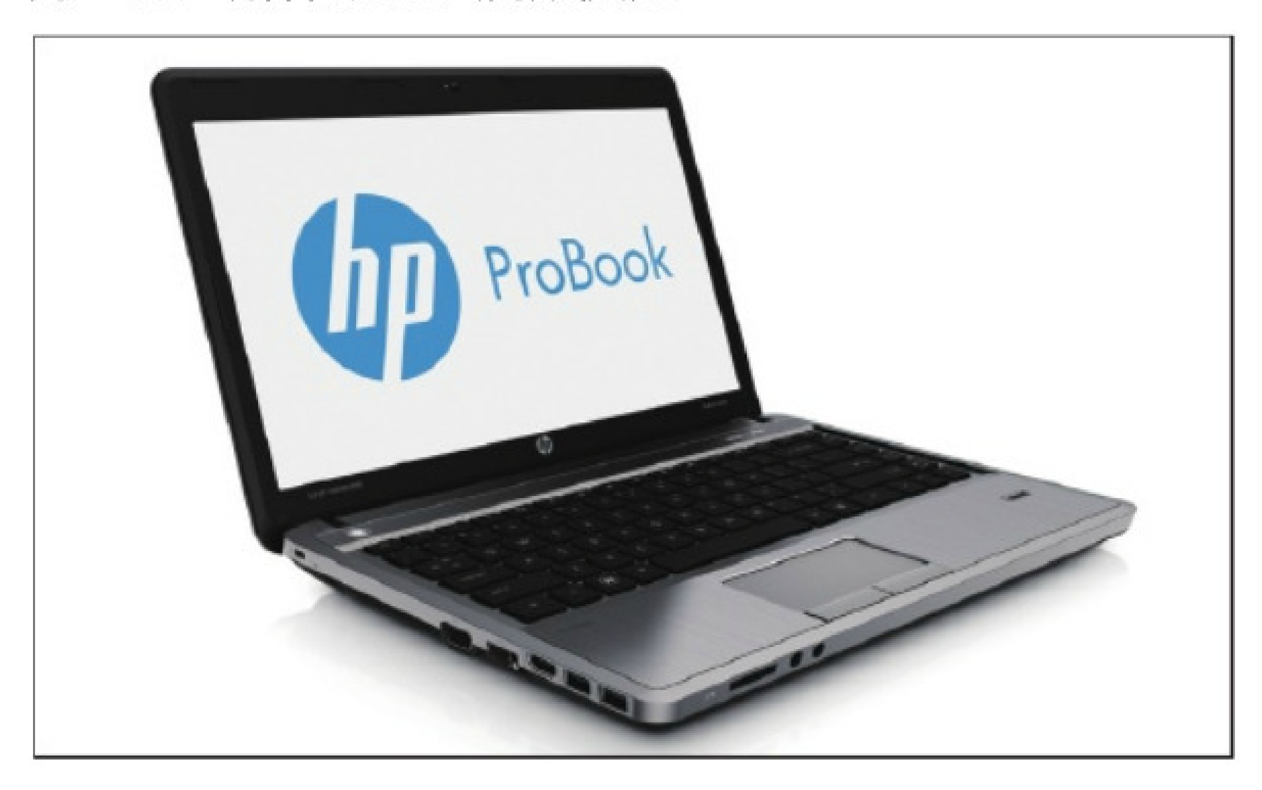
微星科技6月底在北京发布了GTX 680 Lightning显卡。它导入解锁数字供电架构，玩家无需改卡即可将显卡性能全面释放。"钢铁之心"专利供电背板设计可降低电源噪声，提升超频稳定度。GTX 680 Lightning采用具备逆转除尘技术的Twin Frozr IV散热设计，双温控扇加上超热导管，比公版设计降温16度、噪音降低6.7dB。它采用第三代军规等级组件，经第三方实验室认证且通过多项严格测试，超频十分稳定。另外它还提供了



专为超频玩家设计的3x3 OC 工具，能实时监控显卡状态。

惠普推出全新AMD平台商务笔记本

6月底，惠普推出搭载新一代AMD平台的主流商务笔记本HP ProBook4446s。这款产品搭载AMD双核A6-4400M或四核A8-4500M加速处理器，配置AMD Radeon 7650M独立显卡，2G DDR3独立显存，内置AMD动态显卡切换技术，全面支持智能双显卡高效切换。考虑到中小企业用户对于移动办公的切实需求，本产品经过多项改进，续航时间提高30%。确保商旅办公高效便捷。



富士通LIFEBOOK AH532上市

富士通于暑期正式推出全新桌面娱乐终端LIFEBOOK AH532。该产品是富士通游戏机型LIFEBOOK AH531的升级版，采用15.6寸的宽大高清LED背光显示屏，机身重量仅为2.4kg。它配置最新的英特尔Ivy Bridge酷睿处理器，搭载nVIDIA GeForce GT620M独立显卡，强化影音游戏娱乐功能。此外，它还配置有关机充电技术，可以帮助用户解决外置设备充电的难题。



希捷携手DensBits开发固态硬盘

6月，希捷和DensBits公司联合宣布双方已经签署战略协议，携手为消费及企业级市场开发低成本、高性能的固态硬盘（SSD）。同时，希捷还对DensBits公司进行了非公开的股权投资。在本协议下，DensBits的Memory Modem控制器技术将与希捷的各种存储技术整合起来，打造出广泛的消费与企业级应用产品，包括基于TLC架构的消费级SSD，以及基于MLC架构的企业级SSD等。

软件圈

欧朋浏览器内容服务平台全新改版上线

6月底，手机浏览器Opera中文品牌欧朋浏览器内置的内容服务平台“新鲜事儿”全新改版上线。它创新的封面导航设计、丰富的资讯来源以及兼顾时效性的智能推送算法为用户构建了一个直观高效的资讯平台。新版“新鲜事儿”在交互界面设计上采用了类纸质媒体的封面导航界面，也增加了类纸媒的封面故事，突出显示每个子频道的头条资讯，便于快速阅读。配合欧朋一贯的流畅体验，用户在浏览、切换资讯频道时更能体会到平滑、顺畅的浏览体验。



Mozilla全新升级Firefox for Android移动浏览器

6月27日，Mozilla在Google Play Store中发布了全面升级的Firefox for Android移动浏览器。重新设计的这款产品在启动、页面加载以及平移和缩放操作等方面都得到了全面的加速。全新的流线型外观和个性化的开始页面让用户可以在移动设备上迅速找到自己需要的入口。全新的智能地址屏支持火狐同步。支持Flash的特性让用户可以观看视频、玩游戏，在手机上进行更多互动。此外，它还为移动浏览提供了最高级别的隐私和安全保护。



网络帮

工信部鼓励民资进电信业，宽带垄断案成助推力

6月底，工信部网站发布了《关于鼓励和引导民间资本进一步进入电信业的实施意见》，明确了八大重点领域，鼓励民资进入。《意见》指出，可通过灵活的方式引导民间资本进入电信业，拓宽民间资本的投资渠道和参与范围。值得注意的是，去年发改委对中国联通和中国电信发起的宽带垄断调查，或许是促成此次《意见》的某种助推力量。

晶合快评

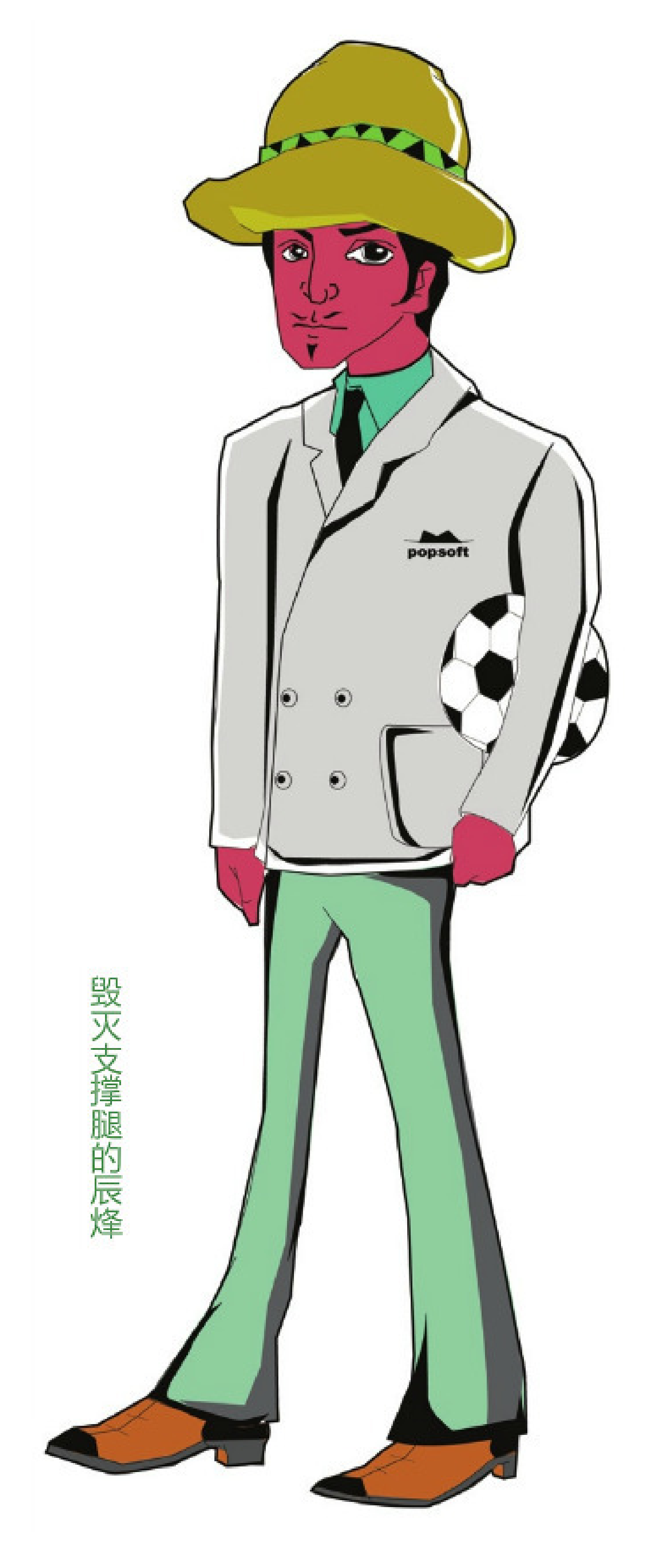
联想游戏机的无疾而终

■晶合实验室 辰锋

去年听说联想要做名为eBox的游戏机，这样叫一叫的故事听得太多了，也没当回事。没成想前两天才听说这个神器虽说出来了，但负责销售的执行总监却下课了，原因是销售业绩惨淡。找来资料，研读一番，这位王金柱执行总监真是一个苦命的替死鬼啊。

先说名称，这个全称所谓eedoo CT510在线多媒体运动机的东西，至今我也没想清应该怎么简单地称呼它，大约如此原因，诸多报导里都是简称CT510，总之这个名字让人首先想到的是个跑步机。一个产品没个响当当的名字，消费者记不住、念不出（eedoo不知该如何发音），您还指望他有什么大发展么？

其次说研发，据说CT510是联想控股成员企业——北京联合绿动科技有限公司开发两年多的产品，就是最早所说的eBox，而且也采用了体感技术，并且自称国内首款体感游戏机。有媒体报导说：“虽然联合绿动一直声称CT510是其自主研发的产品，并拥有多项技术专利，但实际上核心技术并不在绿动手中。”据联合绿动副总裁王鑫透露，绿动 CT510的核心体感技术是从以色列购买的。记者在国家知识产权局的网站上查询得知，联合绿动并未取得任何关于技术方面的专利，仅有3项外观的专利。但其实没什么大不了，拿来主义一贯是我们的好传统，拿来、消化，吸收，变成自己的东西就是本事。但是这里需要的是耐心。说真的，两年的研发期有人说太长，我感觉这也太短了吧，虽说一张白纸是方便勾画最新最美的图画，不过沙滩上盖楼，您这地基是不是也要多费些气力啊。任天堂、索尼、微软谁家的游戏机不是五、六年的研发周期，这还是建立在雄厚的技术积累上的结果。



再说销售价格，联合绿动给eedoo CT510在线多媒体运动机定的价格是3799元。对，你没看错不是799，也不是1799，更不是2799，今天的惊爆价是3799！！！对！你可以用同样的价格买一套Xbox360+Kinect套装再加一套任天堂的Wii；或者买一套PS3再加5款正版游戏！联合绿动总裁罗争在接受媒体采访时表示：“3799元的价格相比微软的同类产品并不算高，因为CT510包含8款游戏，而微软的游戏需要花费高额的成本，购买Xbox360套装的综合成本高于CT510。”你看，3799是多么地便宜啊，同样的价格你可以比PS3多得两套正版游戏，整整两套！

当然以上这些归根结底还是一个原因——缺钱！在绿动CT510的机身上联合绿动的标识可能很难找到，但联想控股成员企业的字体却清楚明晰。虽然身为联想控股成员，但据说联合绿动此前只完成A轮和A+轮投资，而B轮投资却迟迟没有就位，整个资金只有前两轮融来的数千万人民币。想想当年微软强行挤入这个市场时，是如何烧钱才换来Xbox360的今天。299美元这低廉的售价在当时而言简直与恶性倾销无异。以这样的价位销售，每卖一台Xbox，微软将会亏125美元。微软就是靠这样的营销方式换来了全球销量两千万台，Xbox稳稳坐上了当年第二把交椅。那时，微软游戏机硬件每年亏损在10亿美元以上。对于当年几十亿美元的亏损，比尔·盖茨是这样说的：“第一代就像一局游戏，如果你玩得好，那么到最后他会说‘你可以再玩一遍了。’就是这样！”就是这样才能杀进游戏机行业。由此看来，王金柱这位联合绿动核心领导团队成员，也是唯一一个非联想系的绿动高管，不下课真的很难。

如今的消费者不是你喊几句口号，用个“民族”“国货”就能随便忽悠。联合绿动游戏机这件事情我觉得并不奇怪，它只不过是一个突出的例证，从电脑到手机，我们十多年来更喜欢的是忽悠，炒作概念，而不是脚踏实地。虽然喊得震天响，但是我们却拿不出真正有创意的东西，“中关村”用原创的汉卡完成原始积累之后，再也没拿出这样水平的真正原创。同时，风投就是一把双刃剑，将急功近利的思想推高到极致。两三年内必须拿出数倍于投资回报的压力不可能要求一个企业把一款产品当作一项事业来完成。我想联合绿动的研发团队不可能没玩过Xbox、PS3，不可能不知道自己的产品命运会是怎样，但在各种压力之下，把一个两年研发的产品草草推出，其中的苦辣酸甜也许只有当事人明白了。目前IT业这种发展模式不改变，我们想从世界制造工厂转变成世界创意中心就是痴人说梦，产业转型是我们这一代人必须要面对和完成的使命，否则我们就永远不可能站在世界之巅。P

漫画作者：suns

苏州蜗牛 《黑金》特色玩法



《黑金》是游戏蜗牛联合俄罗斯知名游戏厂商Mental Games联合开发的蒸汽奇幻风格的3D多人在线网络游戏。游戏为玩家描述了一个唯美奇幻的世界。在游戏中，玩家将以一种名为“黑金”的稀缺资源为故事核心，领导所选择的种族展开激烈争夺，多个大型的世界战场将成为争夺的焦点。

史诗背景　展现恢弘世界

《黑金》构筑了一个叫做Mental Word的世界。Mental世界主要由俄兰蒂尔与艾森赫特两个大陆构成，这两个大陆被世界中央狭长的艾利斯卡加山脉分隔开来。在这个世界中，存在着一种叫做“黑金”的稀缺资源，它既能够为魔法师提供魔法能量，也能够为蒸汽机械提供强大的动力，甚至产生了“黑暗蒸汽”这样结合魔法与蒸汽动力的奇妙能量。两个分割开来的大陆因为资源“黑金”的稀缺而进行了长达近2000多年的纷争与战斗，而《黑金》的故事将从第三次“黑金”大战结束的时代开始。

次世代3D画面　演绎极致魔幻体验

《黑金》采用蜗牛全新自研非商业次世代“Flexi”引擎打造，全新的引擎包含游戏客户端、服务器、内容编辑工具支持着《黑金》的基础项目建设。高度优化、完全动态的实时光影系统，使得《黑金》动态的人物阴影和树叶摇动时的投影、阳光透过树叶缝隙产生的光柱都能够完美呈现，使玩家产生身临其境的感觉。

六大特色种族　多重感官体验

游戏中设计了两大阵营、六大种族、六大职业。玩家选择阵营后将可以进行种族选择。六大种族分别为野蛮人、Koshs、人类（隶属于俄兰蒂尔联盟）、血族、矮人以及蒸汽人（隶属于艾森赫特王国）。

十八大职业　个性职业化激爽战斗

游戏在职业设定上也做出了诸多改变，共有仲裁者、秘法师、麦克骑士、元素法师、炼金师、猎魔人六大职业，每个职业又各自包含了三个不同发展方向的转职职业。此外，游戏还技巧性地创造出具有职业性的创新玩法，譬如可以变身的“野性守护者”以及可以使用蒸汽魔法的“蒸汽学徒”。

动作战斗——多种战斗模式的全新MMO

在《黑金》的世界里，打斗将不再是站桩式虚无空洞的数值伤害，游戏将会通过各种操作技巧来进行运动式的战斗模式，让玩家在体验对抗的过程中，既可以感受战斗的乐趣，又可以享受爽快的打击感。

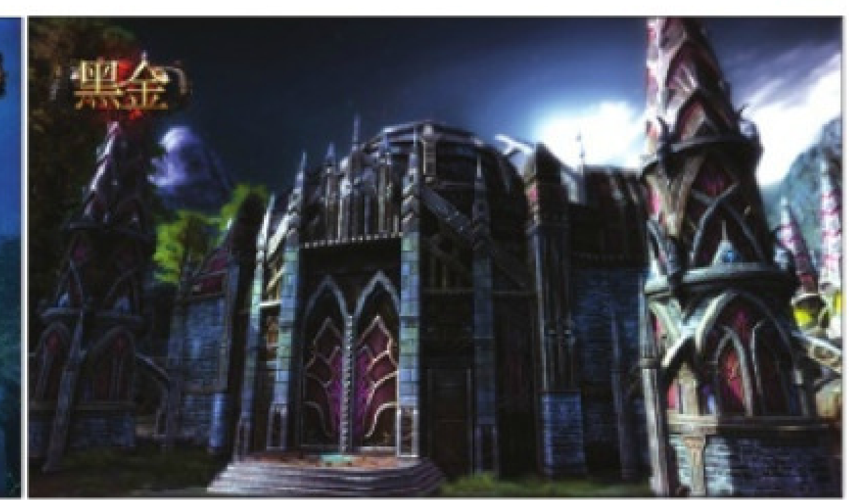
移动城堡——移动中的玩家主城

如果你在蒙特尔大陆冒险时感受到地面有规律的震动时，不要惊慌，抬起头你就会发现大陆最著名的人造奇迹—移动城堡，一座行走在云端的钢铁城市！许多蒙特尔的历史学者认为，当初那个在战场上横扫六合，败尽八方的钢铁巨兽，肯定不会就此消失，它只是在打盹，等待再次叱咤战场的时机。虽然现在只作为冒险者的主城而存在。

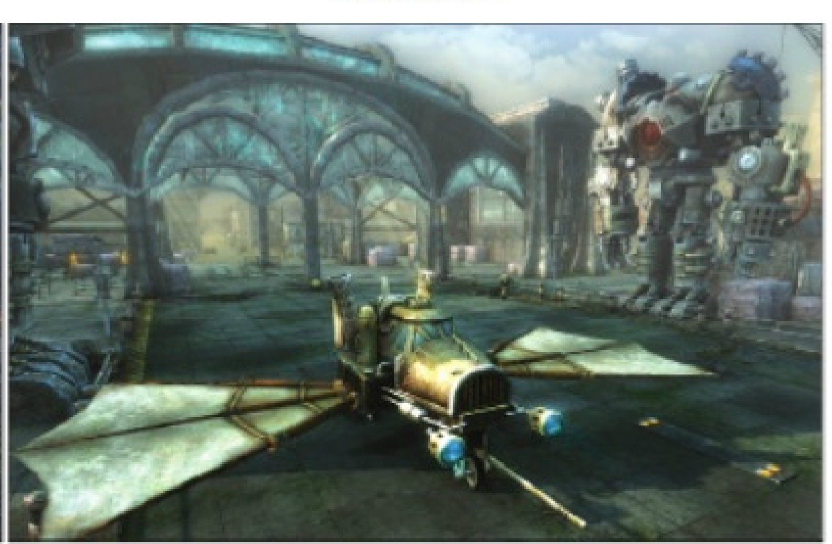
蝴蝶效应，大量的事件由玩家引起

《黑金》首创事件理念，将传统游戏中的任务系统动态化、随机化，摆脱以往与NPC文字对话接取任务完成提交即可获取经验助力角色成长，重新定义角色在养成思维上的固有模式。在《黑金》中，游戏会在世界范围内随机地加入会让环境改变的事件和效果，通过视觉以及听觉等各种不同的途径去让玩家了解这些改变，然后进行一系列的玩家行为来保持阵营的发展以及世界的发展，最终助力角色在游戏中的成长。P


喀什人雕像


血族建筑


坦克基地


蒸汽机场


战斗1

战斗2

多益网络

浅谈《神武》富豪之路
这是一个没有屌丝的世界

赚钱是玩网游的永恒话题，没有一款网游是不需要赚钱的，只不过并不是每一款网游的钱都那么好赚。在《神武》里面说难不难说易不易，不难是因为大家都可以自给自足，不易是因为做富豪也需要一些技巧和手段。下面，大家就跟着哥学，一起创造一个没有穷矮挫的《神武》吧！

首先简单说一下《神武》独特的经济系统。《神武》一共有现金、信誉、神武币三种货币，现金不说，信誉除了不能流通和点技能专用之外用途跟现金差不多，神武币是最有用的货币，宠物、装备这些硬件都是靠神武币起来的，系统对神武币有做调控，类似于股市。

赚现金，要的是商业头脑

现金赚取的方式也比较多样化：

①在玩家的摆摊里低买高卖赚差价，适合对市场熟悉的同学。

②跑镖，《神武》新出的赚钱任务，比较简单，但每天仅限40次。

③抓野生宠物卖给宠物商人，收入稳定，每天仅限30次。

④生活技能，包括烹饪、炼药、裁缝、炼金、打造、巧匠等，以消耗体力活力制造物品为主，收入稳定。技能越高，收益越高。新手建议学炼药，因为对技能要求不高，而且3级药的需求比较大，光是3级药，一天几十万现金的收入已经不是问题了。至于哪些技能比较赚钱哥就不敢说，所谓行行出状元，你懂的。

⑤跑剧情。低级剧情没什么赚头，基本都是免费了，高级剧情需要好基友，对实力要求高，但是收益非常的大，强烈推荐！

神武币，要的是边玩边送

神武币，不可流通，其他也不多作介绍了。关于赚神武币，这个可犀利了，每日活动天降宝箱跑不掉，经验信誉神武币信手沾来，全《神武》没有一个活动不是送《神武》币的，暑期活动、帮战、智勇闯关、跨服比武、使命召唤、大闹天宫，都有超丰厚的奖品可以卖神武币。

如果有些同学觉得这种不稳定，那还是另有他法的，那就是挖宝图。每周70张只要不是运气特别差平均几万神武币足以满足生活所需，运气好十几万神武币都是这么来，当然人品还是很重要的。如果你还是觉得麻烦，那就到商城服务处用金币购买物品然后到到傲来“行脚货商”处换取，这种换取方式相当省事，不过非高富帅请量力而为。

信誉，要的是自给自足

信誉是《神武》里面最常用的货币，获取的方法也更多样化。在《神武》几乎所有任务和活动都会奖励信誉，参与得越多，获得也越多。前期信誉的最大的收入来源是剧情任务，当你把同级的剧情任务做完，加上每天的师门任务以及各种活动，剩余几百万都是正常的。而且跑镖也能获得较多的信誉，而且不少物品如旗包等都可以到傲来“行脚货商”处出售，换点信誉点技能，再赚现金！

当然，如果你想更直接地获得信誉，可以在商城服务处用金币购买物品也可以找“行脚货商”处换取，这种方式也是同上，换取的信誉并不多，只是省事，大家自己取舍吧。

看完本文的同学可能会觉得《神武》赚钱其实就那么回事，那是因为《神武》的经济系统可以让大家自给自足，所以才说这里是一个没有屌丝的世界，想做富豪还是得按照这个方向努力努力，但是想过小康生活的话，那是毫无压力啊！



《神武》跑镖

摆摊赚现金



神武币



《神武》周末活动钱多多



《神武》副本有刺激有钱赚



跨服比武“群雄逐鹿

盛大游戏



三千世界，无穷乐趣 《零世界》因梦想而生

零，寓意“无生有，有生万物，世界从零诞生的过程”。

全球首款无限创世网游《零世界》（WorldZero）致力于为玩家提供一个高品质和开放性的游戏世界，玩家不仅可以体验官方提供的丰富游戏内容，更可以游历其他玩家创造的丰富无尽的游戏世界。

《零世界》本身提供超强画面、内容丰富，可玩性也很高的游戏世界。此外，爱好创造的玩家还可以通过《零世界》所提供的创世编辑器，自由创造自己梦想中的游戏世界，并面向所有《零世界》玩家开放运营。

视觉盛宴：电影级画质细腻唯美

《零世界》在提供了内容丰富的游戏世界的同时，更在画面的品质上下了大功夫。

即使在中等画面效果下，也可以看出NPC衣服的面料感十足，裤子的破旧感十分明显，脸部刻画也很细腻自然，顶点光源的表现良好。

而强大的光影效果，则使人物更好地融入场景元素，并使整个游戏画面看起来更加逼真、唯美和细腻。为了增加游戏的光感，大量地运用了Rim lighting、Deferred Lighting等光影技术，同时配合tone mapping 色调进行映射。而一般来说，这些技术只在国外高端单机游戏上才会运用。

与光影排在同等位的，还有特效和材质。现实中，人由黑暗地方走到光亮地方，瞳孔会自动调节以适应光线和亮度。为模拟人眼自动适应光线变化的能力，带给大家更加逼真的写实效果，《零世界》使用了HDR高动态光照渲染技术，令立体场景更加逼真，大幅提升游戏的真实感。

零世界：新的系统，新的特色

武魂和境界是《零世界》中的核心体系之一，前者对目前MMORPG中的传统战斗模式进行了典范性的创新，让玩家能够体验到前所未有的刺激和爽快感，而后者则是与游戏内容密切相关的成长系统，第一次使玩家的成长有了个性化和自主化的方向。

武魂

自创世神体内分裂的神魂附着在天地万物之上，久而久之便拥有了各自独特的属性，如“金刚”类神魂擅守，“魔头”类神魂擅攻，而其他类别的神魂也有着不同的天赋技能。玩家通过各种的奇遇探索和冒险，可以夺取不同的神魂用在战斗中，它们被称之为“武魂”。

境界

境界高的角色将拥有更敏锐的五感，更强的战力，降服更有潜力的武魂……在他们手中，甚至一把普通武器也能发挥出神兵的威力！

而提升境界则是通过游戏中的各种奇遇，以及对不同子世界天地法则的感悟来进行的。这一点将《零世界》与玩家所创造的子世界紧密结合了起来。

创世：在自己的世界里，玩家就是神

从山川到河流，从怪物到任务，从技能到AI设定……《零世界》中所有存在的元素，每一项都可以被玩家应用到自己的子世界中，并衍生出无穷多种的变幻和应用。

高山可以推平，地面可以突现深沟，楼台亭阁可以浮空，路旁不起眼的花草可能潜藏着剧毒陷阱，衣着平凡的NPC才是最终Boss……一切皆有可能。

玩家可以白手起家，从一张白纸开始创建自己的世界，也可以在系统提供的大量场景模板中选择自己喜欢的进行编辑。可以设定场景名称，选择场景类型（普通、副本），设定进入该场景的玩家的出现位置，也可以选择场景的天气、设置光照和阴影以及云雾。

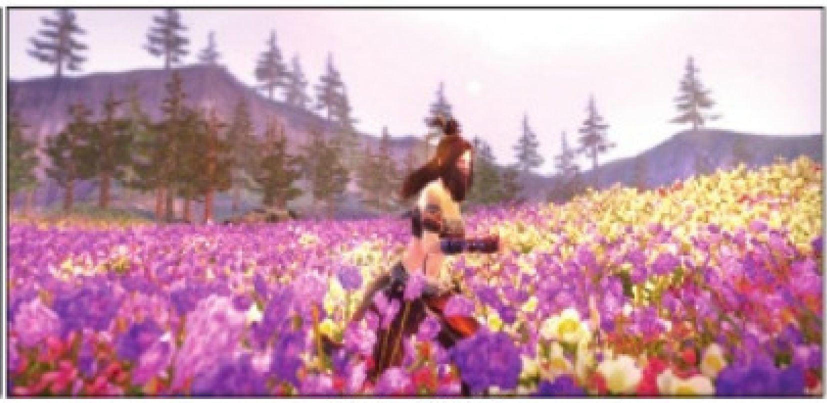
在模板中还可以对地形地貌、建筑、植被、物件、角色等内容进行设定，并编辑任务、路线、效果、buff和技能等多种内容。

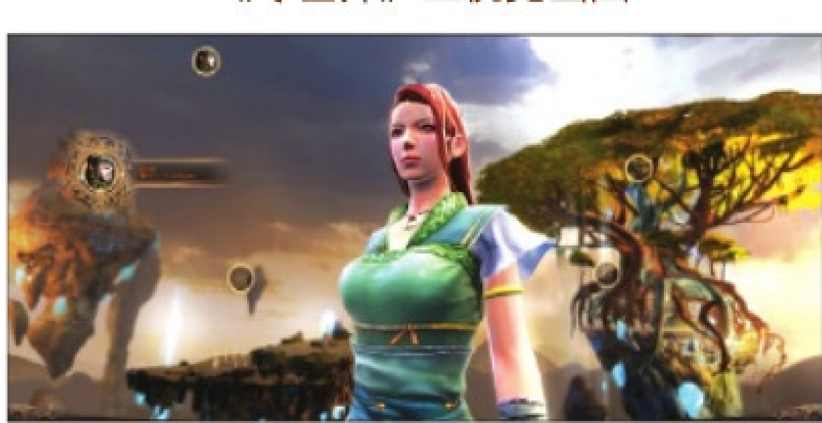
子世界：三千世界，无穷乐趣

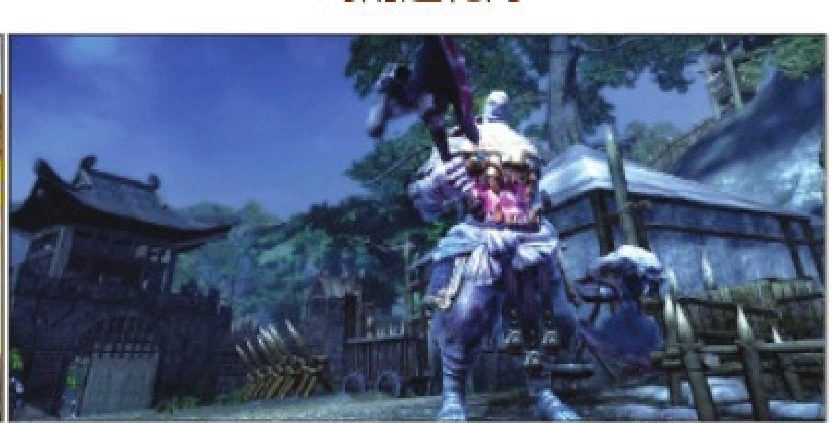
在完全开放的创世编辑器的帮助下，在《零世界》中，有无限多个由玩家创造的子世界可以让所有玩家进行游戏。因此，在《零世界》中，藉由简单易行的创世编辑器，和开阔宏大的分享平台，玩家可以创造并分享着自己的子世界，通过GM技能等多种管理工具，玩家管理着世界的未来。

在未来，不断提供更强大功能编辑器和更多游戏资源的同时，我们甚至也计划开放美术资源共享平台，这意味着来《零世界》创造世界的玩家将不再受任何时空背景的限制。既可以玩到在太空中驾驶着战舰追逐，如《星际迷航》般的太空史诗；也可以和伙伴一同穿越到异星，与虫族女王作战；还可以手持青龙偃月刀过关斩将，体验三国无双的第一战力…… P


《零世界》主视觉画面


剑南道花海


新的御姐脸女性角色


武魂——刑天

完美世界

振奋！逆袭天系召唤兽重现

大探险家活动又出新内容！对于我们来说，除了新内容新玩法外，更加期待拥有新道具或者说新装备。本次更新之后的大探险家活动，可谓是重礼纷呈，尤其以已经绝版的天系召唤兽重出江湖备受瞩目。“天魔星”“天贵星”“天猛星”“天雄星”“天兽星”，这五只已经销声匿迹的召唤兽，如今将以活动奖励的形式重现。是否已经按捺不住心中激动的情绪了？如下，笔者就为您解读如何在大探险家活动中，获得这绝版召唤兽，以及最近十分神秘的召唤兽潮汐精灵。

精彩纷呈，大探险家

要问游戏中什么活动引人，玩家们一定会给出众多版本。但如果说最引人注目、最实惠的活动，相信有更多的玩家会说出：每月仅一次的大探险家活动。这个在每个月第二周周日进行的活动，虽说活动时间仅只有2个小时（15：00~17：00），但面对丰厚的奖励，谁也无法淡定！这些奖励包括：经验值、赠点、双倍经验石、强化完璧符、宝石合成符、神之宽恕等宝物，并有概率获得“哈迪斯的意志”、“精良坐骑”恶魔领主、“精良坐骑”不死鸟、召唤兽技能书：终极重击、召唤兽：熊猫仙人、夜之魔女等终极大奖。其中“哈迪斯的意志”就是我们本次要重点介绍的“天系召唤兽”兑换凭证。在2个小时内，要如何获得更多的宝藏位置，从而提升挖宝次数呢？首先是探测器要冲电，我们可以找NPC去充电，但是充电过程消耗时间很长，所以建议大家直接购买充电电池来给探测器充电。这的确是要我们开销，但舍不得孩子套不到狼，没有付出就不可能有回报。其次，在挖宝地图中的切换要及时，对于地图的熟悉程度相信大家都已经了如指掌了。其三，快，各种快！可以说大探险家拼的是速度，其次就是运气了。

天贵星



天贵星召唤兽 与你并肩征战

天贵星在当时出现时，并不是最引人注目的召唤兽，原因就在于这只召唤兽在攻击和辅助方面并不是很明显。首先来说，这是一只敏捷召唤兽，那就顾名思义的成为了攻击性召唤兽。对于天系召唤兽来说，天贵星由于终极技能并不是十分给力，所以考虑它的召唤兽技能时，只有两条路线可选：其一是，如果成长在3700点以上，那么当以星座技能为主，这样一来在召唤兽进化阶段，可通过天域进化得到的大量属性提升，从而以较大幅度来提升召唤兽的技能实战效果；其二是，成长低于3700点，那么应当以被动和辅助为主，这样做的好处就是在PK战斗中，可以通过辅助技能来增强召唤兽的生存概率，以及提升游戏角色的保护能力。再来看天贵星的终极技能，从实战效果来说，6秒以内让目标无法移动和攻击，并且降低其20%的物理和魔法抗性，也就是说在6秒钟内的目标，将成为我们攻击的靶子。不过这里要特别关注下所降低的20%效果，是物攻与魔攻并非具有元素攻击。所以说在如今全民强调元素攻击的大背景下，这个技能是带来新威胁？还是鸡肋平庸呢？

天猛星

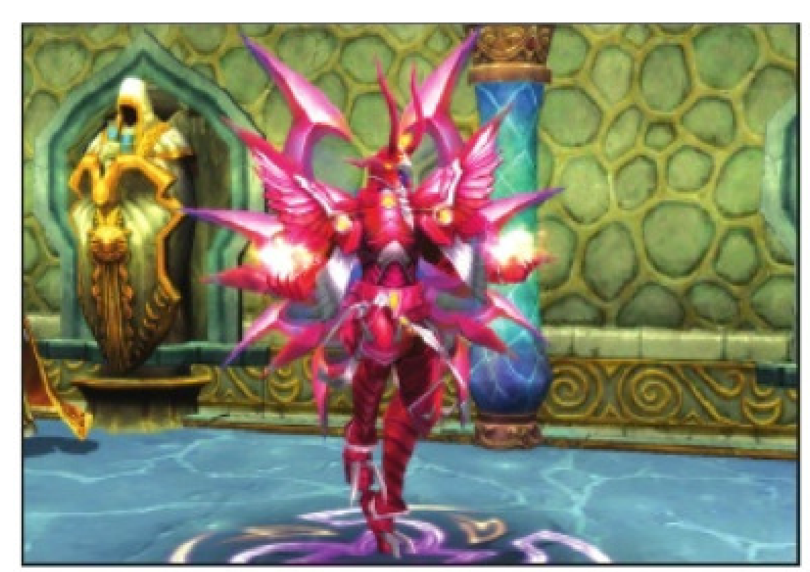
在当年天猛星初现的时候，这就是一只受到重点关注的天系召唤兽。那时，天猛星最实际的用处就是在战斗中补血。比如说用于PK阶段时，拥有狮王之心、终极坚身、天平神佑等强悍技能时，在状态加持下以团体回血而彰显体质召唤兽最强姿态。随着天猛星的再次出现，让很多玩家又一次看见PK



《神鬼传奇》天猛星召唤兽

最强体质召唤兽的蛮横姿态。不过随着目前游戏越来越深入的团队战斗形态，以及高难度单人作战的特点，天猛星作为辅助类较强的召唤兽，其游戏中的地位日益增高。就比如现在的天梯战斗，坚身、血转化、狮王之心、强身健体等等，虽说这些技能都不具备实际攻击效果，但在对抗Boss的时候却能为我们带来极为有效的生存保障。就目前形态来看，天猛星的技能选择问题，依然是存在强调单体和突出团队这两种分界。特别是它的终极技能，让周围6个友方目标在8秒内降低伤害35%，而这个降低伤害并没有具体划分，也就是说降低所有伤害！此外成员在该技能效果下，还有60%的概率恢复当前召唤兽等级20倍的HP，虽然说20倍的HP并没有较高的数值，但是如果加大攻击频率，60%的触发概率依然不低。笔者最高恢复数据为8秒内5次，总恢复量已达到1万以上。

天雄星

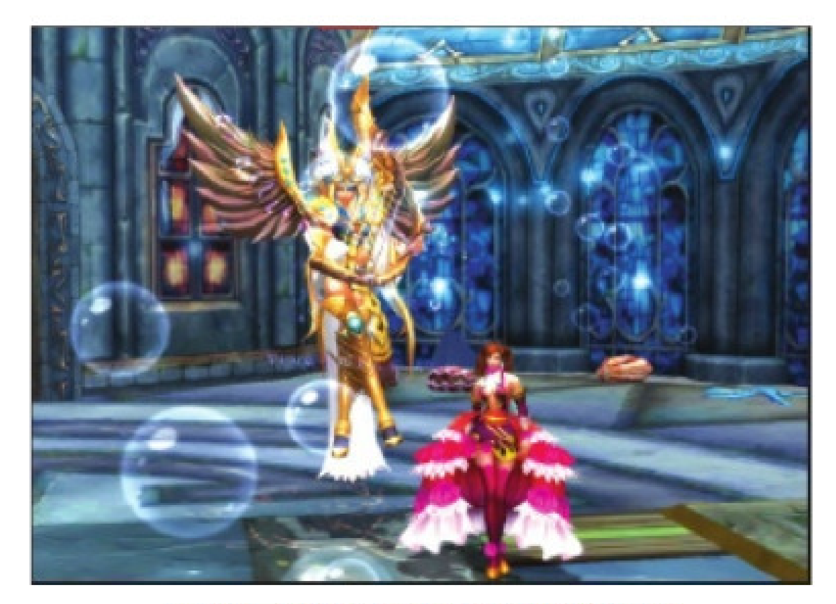


《神鬼传奇》天雄星炫酷战宠.

天雄星的外形异常拉风，是游戏中召唤兽体系内的型男，虽然外形好看，但攻击效果却令玩家对其褒贬不一。由于是敏捷型召唤兽，所以其作战性能主要体现在技能的选择使用上。那么对于完全依赖技能的召唤兽而言，其被遗弃的概率也就大大增加。鉴于时下天雄星拥有的终极技能“幻影之刺”，只不过这是一个单体攻击技能，虽然说可使得目标有50%的概率产生重伤效果，并随后增加任意10%的伤害，但在其PK过程中并没有可深度挖掘的意义。只是在PVE阶段对抗Boss时，略见成效罢了。综上而言，天雄星是天系召唤兽中比较鸡肋的一只，选择使用的意义不大。

天兽星

比起天雄星来说，天兽星就显得更加华而不实。除了具有天系召唤兽的属性和高成长之外，其余之处的特点并不明显。与天雄星相同，同属敏捷型召唤

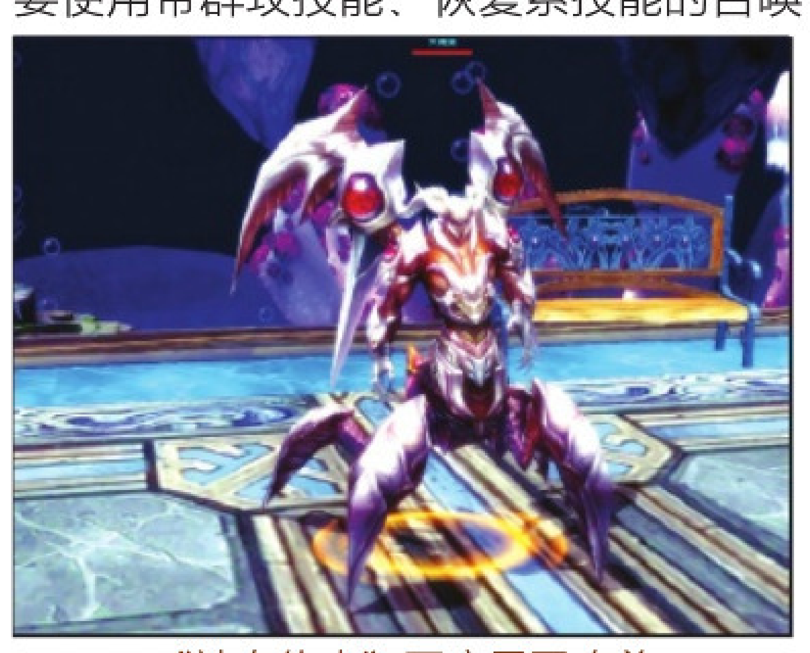


天兽星绝版召唤兽 炫酷强悍

兽，只不过其攻击为魔法攻击，这一点反而不如天雄星的物理攻击更为实惠。因为在普通攻击表现力度上来说，物理攻击要强于魔法攻击。此外再来看下天兽星的终极技能，安眠曲是对单个目标进行攻击，作用效果就是让目标进行睡眠状态，虽然说双攻击被降低40%，但是一旦遭到攻击就立刻解除睡眠。这对于战斗控场来说，完全就是鸡肋技能。因为控场的根本就是在技能效果时间内，完全控制住目标的重要作战属性，而不是让其“睡觉”！不过这个技能也有一个好处，那就是在1V1战斗的时候，用来跑路罢了。所以说，天兽星正是因为拥有了这么一个仅仅适用于逃跑的技能，才令其失去了在天系召唤兽中应有的存在价值。

天魔星

在天系召唤兽群体中，除了天猛星是各项战斗最强召唤兽之一，天魔星也是众多玩家关注的焦点召唤兽。由于目前角色整体实力大幅度提升，所以针对召唤兽的选择也呈现出单一路线，那就是PK战斗时首选体质召唤兽，PVE刷怪阶段首先敏捷召唤兽，PVE对Boss阶段首选辅助型召唤兽。如此来说也就爆出目前角色因战斗而对召唤兽的选择：PK战斗使用HP高并且伴有各种控制系、辅助系的技能的召唤兽，这样可以保证召唤兽的生存率，并同时对角色攻击提供最大程度的帮助；PVE刷怪战斗中，主要使用带群攻技能、恢复系技能的召唤



《神鬼传奇》天魔星召唤兽

兽，如此强化刷怪效率，并降低药水消耗；PVE杀Boss时，选用血厚防高并带有辅助技能的召唤兽，其实大家要明白一点，控场技能对Boss是无效的，所以Boss战中BUFF要大大强悍于BUFF。那么针对于天魔星而言，其终极技能发神威也仅仅适用于PK战斗。同时降低6个目标100%的移动速度，并且让其在15秒内受到的物理和魔法攻击增加50%！如此强悍之PK神技，也确定了天魔星在整个天系召唤兽中的高端位置。

潮汐精灵

首先笔者要很委屈的说一句：这原本应该出现在体质召唤兽身上的神级终极技能，为何会出现在一个智力型召唤兽身上！降低周围12个目标50%的移动速度，同时削减这12个目标10%的神之防御。这个非常强悍的技能，非常符合时下角色的攻击特点，就是说放弃了对传统物理、魔法攻击的加持，而是改为对辅助攻击系统能力的加持。也许正是因这个技能在辅助攻击方面的能力，所以才加持到一个智力型召唤兽身上吧。从潮汐精灵其他属性方面的表现，已经是目前性能非常卓越的智力型召唤兽了，在无任何外界干预的情况下，最高成长值已经达到3500点！所以说作为一个攻击性召唤兽，潮汐精灵是绝对值得拥有的。但在杀Boss与PK方面由于其生存能力较低，却也最终落得刷怪最强的下场罢了。



潮汐精灵召唤兽 唯美动人

本次更新之后，共带来上述6只令人神往的召唤兽。我们这里说句实话，如今召唤兽的拼杀，比拼的是拥有多少神级技能，在强化、果实等客观元素的影响下，只要是完美品质的召唤兽，其成长值所带来的直接效应却也不大。当我们拥有摘取之后，一切都将变得如此之简单。不过本次6只新召唤兽的到来，不也正是为我们提供了摘取的对象吗？P

搜狐畅游《天龙八部OL》“猎命”铸神装



自从那晚传出呼喊声后，那个性格孤僻的糟老头就无声无息地消失了，破旧的小木屋彻底没有了生气。

招人嫌的糟老头

在苏州城某个偏僻角落，有一栋破旧的小木屋，屋内住着一个相貌奇丑，穿着邋遢的糟老头。在周围邻居眼中，这个糟老头不仅邋遢，而且性格孤僻，很少走出木屋，更别提与人交往了。

糟老头整日躲在木屋中，每当深夜，他的屋里总会传出一阵阵奇怪的“滋滋声”，不知在做些什么。为此，由人以“扰民”为由，请官差进入糟老头的屋子里查探。然而，除了满屋子的破损衣物、废铜烂铁，官差们一无所获。

一番折腾之后，周围的人对糟老头的戒心越来越重，也越来越鄙夷他。对于周围的非议，糟老头并不在意。事实上，他也不屑与这些星斗小市民斤斤计较，因为他有着无比尊贵的身份——名震江湖的铸造大师。图1

在天龙世界里，有两位天下闻名的能工巧匠。其中一位是苏州神器锻造大师欧冶子，另一位就是小木屋里的糟老头，名叫张士心。

大功告成

一位尊贵的锻造大师，怎么会屈居在破旧的小木屋中？这还得从张士心的兴趣爱好说起。

居住在苏州城的张士心，有自己的豪宅，也有用不完的钱财。他之所以独自隐居在破木屋内，是为了研究一项新的技术——猎命！

对于装备锻造，张士心有着颇为独特的理解。在他看来，依靠雕纹、强化、镶嵌等“外力”提升装备战力，并不值得称道；只有挖掘出装备隐藏的力量，才是真正的大师。张士心坚信：天下万物皆有灵性，装备也不例外，它也拥有特殊的生命力。为此，张士心废寝忘食，只为激活装备自身的潜力，唤醒其蕴含的强大力量。

功夫不负有心人！在一个漆黑的夜晚，木屋内的“滋滋声”戛然而止，取而代之的是张士心癫狂的呼喊声：“哈哈！我的猎命之法终于成功了！哈哈哈，我才是天下第一的锻造大师……”

探秘“猎命”之法

请不用担心！张士心研发的“猎命”之道，并非要猎取谁的性命；而是从装备中提炼出象征其生命的真元珀，依靠真元珀的觉醒，唤醒装备潜藏着的巨大能量，简称“猎命”。

“猎命”之道与众不同之处在于：它将不再把强大的力量简单附着于装备之上，而要通过从生命中萃取的“真元”，大幅提升装备战力。

而且，“猎命”之道提升装备的方式与强化、镶嵌、雕纹方法里简单的数值叠加截然不同，它是按照百分比来提升装备的附加属性。装备的附加属性，随装备自身星级的增加而提升，这也就意味着，“猎命”具有“遇强则强”的效果。一件8星的手工装备，其附加属性按百分比进行提升的数值，与一件4星套装使用同样方法所提升的，绝对是天壤之别。

“猎命”带来的改变

就在张士心狂热的呼喊声中，侠士们的江湖生活悄然发生了变化。实力一般的侠士，通过“猎命”系统，可以化腐朽为神奇，将穿戴的凡品装备淬炼为上品装备，从而提升自己副本杀怪的效率。实力卓绝的侠士，通过“猎命”系统，可以令身上的极品装备突破极限，蜕变为属性超强的绝品神装，进一步稳定自己的江湖地位。江湖中的所有侠士，各取所需，各得其利。

结尾

小木屋失去了主人，苏州某处的豪宅却迎来了主人的回归。在洗漱换衣之后，糟老头摇身一变，成为了一名精神矍铄的干练老者。这位名震天下的锻造大师，终于恢复了他应有的尊贵气质。

随后，张士心来到宅邸外边，负手而立，静待天下豪杰前来“猎命”！



受人尊敬的锻造大师



极品装备唾手可得



真元系统不仅能强化手工装，还能强化套装



有了“猎命”系统，平民也能做大侠

汇众教育

四川省动漫游戏产业人才培训启动 汇众教育获授权



日前，四川省动漫游戏产业服务支持管理机构——国家动漫游戏产业（四川）振兴基地为促进四川游戏产业人才的培养，经过一年多的考察审核，将产业人才培养分别授予给成都大学和汇众教育成都校区，从此四川游戏产业人才培养有了国家管理机构定制模式，为产业人才供给，开创了一条“校、企、政”的新局面。

国家动漫游戏产业（四川）振兴基地是经中华人民共和国文化部批准成立的十个国家级动漫游戏产业振兴机构之一。通过六年多的不断努力，已成为西部动漫游戏产业发展的重要推动机构，聚集了政府相关部门、动漫游戏企业、高校及培训机构等产业资源。为动漫游戏企业提供了共性运营技术平台、金融和风险投资、项目申报等延伸服务。基地和成都市文化局一起牵头成立了成都市动漫网络文化行业协会，为动漫游戏企业提供政策、资金和运营方面的支持。

为适应国家发展动漫游戏产业对人才的需要，促进国家尤其是四川（成都）动漫游戏产业的发展，经考察和协商，由国家动漫游戏产业（四川）振兴基地授权，“国家动漫游戏产业（四川）振兴基地人才培养中心”挂牌设立在成都大学信息科学与技术学院。“国家动漫游戏产业（四川）振兴基地人才实训中心”将设立在汇众教育成都校区。

为切实保障学生学到跟企业接轨的技术，同时保障学生有较好的综合素养，并确保合格学生就业，中心实行“校、企、政”联合办学，定向培养行业人才：振兴基地联系四川省内动漫游戏企业，制定培养数量，提供政策指导，组织校企技术和人才培训交流。成都大学（信息科学与技术学院）利用学院较强的教学和科研实力，完善的设施和管理经验，负责大学生班项目场地、设备、基础教学服务。汇众教育利用8年游戏人才培训经验，将负责短训学生教学工作和中心实训工作。基地下属公司华漫科技将参与培训管理，进行学生职业素养训练，并推荐学生就业。

汇众教育课程于今年进行了8年来的第六次升级，本次升级被誉为动漫游戏人才培训的“凤凰涅槃”，创造了国内行业人才培训的高度。汇众教育成都校区更是集团内部第一个实行6.0课程的校区，教学质量和就业水平，在集团内更是名列前茅。

欢迎广大学子参加国家机构监督、定制的人才培养工程，为振兴国家动漫游戏产业，书写精彩的人生篇章。

汇众教育成都（动漫游戏）校区

网址：http://cda.gamfe.com

汇众教育学生作品

汇众教育

学历+动漫游戏高端技术=就业无忧
学动漫游戏，到青岛汇众教育

汇众教育 www.gamfe.com

动漫游戏产业，被誉为21世纪最具发展潜力的朝阳产业。在整个2010年的动漫游戏市场规模可达千亿，而人才的需求也在30万左右，整个产业强劲的发展趋势代表着我们正向动漫大国、动漫强国靠近。而跻身世界动漫大国和强国行列，动漫游戏行业已显示出诱人前景。

游戏动漫行业从业人员需求量大，据报道需要人才为15~20万，而每年提供的人才仅为1~2万，人才缺口大。而且动漫游戏从业人员薪资高，据统计85%月薪在6000以上，是传统IT行业的2倍。

对于新兴行业，传统教育尚未摸索出一个成型的、有效的并且可大批量培养人才的模式。青岛汇众教育一直致力于培养动漫游戏高端人才培养开发，为广大游戏企业输送兼具专业技能和实战经验的业界精英。

青岛专业的动漫游戏设计培训——青岛汇众教育（http://qd.gamfe.com）成立于2006年，位于青岛国际动漫产业园内，是总部在青岛的唯一直营校区，是山东半岛地区最大的专业游戏动漫培训学校，是全国最佳培训中心，是工信部门唯一指定的动漫游戏培训基地。

汇众益智青岛动漫游戏校区于2009年5月8日入驻青岛国际动漫游戏产业园，该产业基地由青岛市政府重金投资兴建，旨在发展青岛动漫游戏产业，利用毗邻日韩的地理优势和人才汇集的人文环境，意欲后来者居上。校内设有多媒体教室、理论课教室、机房、画室、网络中心，各项教学设施和整体教学环境均处于国内领先水平，并与园区内上百家大中型游戏动漫企业为邻，为学员掌握当前最先进的游戏开发实战经验和技术创造了良好的条件。

中国海洋大学汇众教育中心是汇众教育联合中国海洋大学继续教育学院联合推出“学历教育与职业培训相结合，人才培养和就业安置相衔接”的办学模式，依托海大继续教育学院的高等学历教育和汇众教育8年来动漫游戏人才培养经验，共同打造动漫游戏人才培养的特色专业——计算机管理（游戏动漫）方向，为国家和山东省动漫游戏产业的发展培养紧缺型专业技术人才，掌握最前沿的动漫游戏设计与开发技术，为学生高薪就业保障提供双重保障。

办学优势：

1.中国海洋大学雄厚的师资力量；“学在海大”的浓郁学习氛围；优美的校园风光。

2.吃、住、行、学全部安排在中国海洋大学浮山校区内。

3.按照学校学生管理规定，严格管理；学校配备专门班主任，帮助学生解决学习、生活和成长中各种问题和困难。

4.在校学习期间，始终贯穿商业项目实训，注重实际能力的培养。

5.学生入学时，与学员签订就业保障协议，保证为合格学员100%安置就业。

就业保障：

海大汇众教育中心致力于每一个学员的成长，有专业就业服务团队为每一个学员的就业保驾护航，入学签订就业协议，毕业学校安排工作，合格学员100%安置就业。

所获证书：

中国海洋大学颁发的专科学历证书，工信部颁发的紧缺人才认证证书及相关的技能证书

详情登陆网址：

http://qdh.gamfe.com 中国海洋大学继续教育学院汇众教育中心

http://qd.gamfe.com 青岛汇众教育



汇众教育学生作品（一）



汇众教育学生作品（二）

头牌新闻

UC发布游戏平台战略 与Gameloft展开合作

■本刊记者 无羌

6月26日，著名浏览器厂商UC优视在北京召开发布会，正式公布其游戏开放平台战略。在会上，UC优视董事长兼首席执行官俞永福表示，移动互联网时代，浏览器已经不仅仅是上网工具，而且是重要的移动互联网入口，在用户的移动互联网生活中将扮演愈加重要的角色。而UC游戏依托UC浏览器这一拥有超过3亿用户的全球最大的移动浏览器平台，充分利用用户资源优势和游戏平台相关技术优势，携手合作伙伴打造全国乃至全球领先的移动游戏开放平台。在会上，UC优视还宣布与世界领先的数字及社交游戏开发商、发行商Gameloft公司正式签约，在中国大陆地区独家代理其大型3D在线魔幻游戏《混沌与秩序Online》。



UC优视董事长兼首席执行官俞永福

晶合新作

苏州蜗牛精心打造，西式魔幻网游《黑金》正式发布

■本刊记者 Suki

6月27日下午，苏州游戏蜗牛在北京为次世代3D魔幻网游《黑金》举行了首次国内媒体见面会。游戏蜗牛助理总裁孙大虎携项目主创团队出席现场，正式公布了这款跨国联合作品的游戏细节内容，并首次在国内公开《黑金》参展E3的宣传视频。游戏蜗牛还在发布会上正式宣布《黑金》为公司“新魔幻·新世界”产品线战略的领军之作，宣布《黑金》国内运营推广工作正式启动。



作为蜗牛“新魔幻·新世界”产品线战略的领军之作，《黑金》自去年正式曝光以来，便凭借其中俄联合研发的国际背景、华丽的3D画面表现等特点，获得了很高的关注。为进一步提升用户对3D网游产品的体验，《黑金》此次举办媒体见面会，意在与业内资深游戏媒体人一道，共同探讨西式网游理念以及新魔幻玩法，并在此基础上推出《黑金》的四大基础特色以及四大创新玩法，颠覆传统网游以打怪升级为核心的角色养成系统，力图通过游戏产品的用户体验来设计游戏内容。

《封神榜3》举行公测嘉年华

6月28日，金山七尘斋《封神榜3》于北京金山软件大厦召开了主题为“寻找下一个英雄”的嘉年华活动。金山CEO张宏江携游戏研发团队来到现场，试剑插石，揭开《封神榜3》公测嘉年华的序幕。随后张宏江及游戏研发团队接受了媒体的专访，并邀请与会嘉宾参观了游戏的研发现场。为大家展示了《封神榜3》的游戏新特性。此次《封神榜3》公测，在原有的基础上精心打造了包括“即时国战”“万人PK”“无限转职”在内的多项玩法，为玩家带来更丰富的游戏体验。游戏共设定五派势力，形成五方争霸的局面，不仅可以自由PK，还可以成就自己的霸权。除此之外游戏还设置了装备传承、国家建设、合并、修仙等许多富有创意的系统供玩家去探索与发现。



金山软件CEO张宏江接受采访

《武林3》独家携手电影抢滩暑期档

7月2日，网页游戏平台51wan与美亚娱乐在北京举行了电影《大武当之天地密码》首映礼暨游戏《武林3》专场合作发布会。双方公司高层及赵文卓、杨幂等主演明星出席了本次发布会。双方在发布会上表示，此次携手的目的是利用对方的行业优势共推旗下两款武侠类题材的产品。《大武当之天地密码》在7月6日首映，而《武林3》自6月1日公测以来已经开放服务器近百组，并与多家网络平台达成联运协议。



51wan助理总裁高楠楠发表致辞

金山力作《圣道传奇》7月开测



由金山公司倾力打造的穿越风格魔幻网游《圣道传奇》将于7月正式开启开放测试。本作游戏将现代元素与中华古典文化结合在一起，创造了一个奇幻的世界。游戏中独特的任务造型与宏大的场景相得益彰，别具一格的视觉效果为玩家带来一场光影大戏。华丽的技能组合与必杀技光彩夺目。金山公司多年的网游运营经验则将为玩家提供硬件与服务的保障，此次开放测试的时间安排于暑假期间，也说明了这款原创游戏定位于年轻玩家群体。

"仙剑五"周年庆，手游发布新版本，典藏版开始预约



6月底，百游官方公布了《仙剑奇侠传五》周年典藏版的完整内容，并正式开始预约。"仙剑5"周年典藏版官方定价599元，预计于8月下旬农历"七夕"期间正式上市。大宇资讯也于同期宣布，iOS版《仙剑奇侠传五——剑傲丹枫》1.2版正式上架。新版本增加了许多新游戏内容，并打出了0.99美元的促销价。在"仙五"动作不断的时间，大宇资讯还在同期正式公布了《仙剑奇侠传四》的全程语音重制版。不过此语音率先在台湾地区上市，是否会发布简体版尚没有确切消息。

晶合热点

奥运冠军助阵TGA大奖赛开赛

6月下旬，为期一周的2012 TGA大奖赛总决赛在北京开赛。TGA大奖赛是一项基于腾讯游戏竞技平台（简称TGA）的赛事，赛事整合了腾讯游戏旗下众多竞技产品和单项赛事，将线上赛事和线下赛事结合，形成了一套自己赛事体系。在本次开幕式上，奥运冠军李小鹏、刘璇出场并受邀担任腾讯游戏首席竞技赛事顾问。随后，腾讯游戏在会上宣布正式代理足球题材网络游戏《自由足球》。此外，NBA2KOL也与adidas宣布签约合作。



TGA大奖赛舞台布置

暴雪称《星际争霸》或将再次登陆主机平台

6月下旬，《星际争霸2》首席设计师达斯汀·布劳德在接受外媒采访时表示，将会在适当的情况下于任天堂WiiU主机上推出《星际争霸》系列新作。据布劳德介绍："早前为任天堂制作的《星际争霸64》让其拥有了在家用主机制作游戏的经验，而现在iPhone和iPad的触摸功能已经在全世界得到了普及，但使用触摸功能在家用游戏领略还暂时是一个空白，不过随着WiiU的发售，我相信很多玩家一定很想使用触摸操作功能游玩《星际争霸》。"据资深玩家推测，布劳德口中的这款"星际新作"很有可能是早已终止开发的《星际争霸——幽灵》。



中国移动发布奥运官方手机游戏 推掌上奥运

6月下旬，中国移动在北京举行了《London 2012 Official Mobile Game》（伦敦2012官方手机游戏）的全球



首发仪式。作为2012年伦敦奥组委授权的奥运题材竞技手机游戏，本作由韩国知名手机游戏开发商NEOWIZ设计开发，并在中国移动手机游戏基地上进行全球首发。中国移动采用线上与线下互动的形式开展首发仪式，全球玩家都可通过中国移动游戏基地的网络平台体验移动掌上奥运。通过该款游戏，中国移动致力于用手机将每个人与奥运相连，打造人人能够参与的移动掌上奥运。

《真三国无双6》携手国产电视剧新《三国》

6月底，台湾光荣特库摩正式宣布，旗下的 PC 战术动作游戏《真·三国无双6 with 猛将传 繁体中文特典版》将与7月在台湾地区推出的新《三国》电视剧携手合作节目内容与宣传，以期利用暑期在台湾地区再度掀起一股三国热潮。

新《三国》电视剧曾于2010年在国内首映，在当时引起了热烈三国话题讨论。此次《真·三国无双6》的官方中文PC版本选择与国产电视剧合作进行宣传尚属首次，从某种意义上也说明了光荣公司对整个华语游戏市场的重视。

晶合快评

自己爽，才是真的爽

■晶合实验室 8神经

半个月里玩一款游戏的时间长达70小时以上，而且这个月还正处欧洲杯期间？如果几个月前考虑这个问题，我一定觉得这事不可能发生。且不说欧洲杯对我拥有的强大吸引力，只说游戏的话——我得承认，已经很久没有一款游戏能如此凶狠地谋杀我的时间了。随着年龄的增长，在选择游戏的这个层面上，人开始变得各种不痛快起来。比如很难去玩一款全新的游戏，全新的游戏意味着需要上手学习的时间，如果是一款系统比较复杂的全新游戏，那就更让我望而却步了，这意味着上手学习的时间会大量延长。眼下那些上手简单的“无脑游戏”正大行其道，《纽约时报》都开始撰文分析从《俄罗斯方块》到《愤怒小鸟》的成功必然性了……总之，各种碎片时间被占用得越来越少，一款游戏如果不能坚持每两三天都打上一会儿，很可能闲置一个星期就将其彻底抛诸脑后了。

如果有脾气比较耿直的朋友，这时会直接告诉我：“想玩就玩，不想玩就拉倒，哪来那么多屁话！”好吧，在“暗黑3”发售后，编辑部里热潮迅速达到顶点时，我也这么对自己说了一次。那几天网上正集中轰炸着各种关于“暗黑3”的段子，比如登陆后出现的各种代码错误，淘宝上坑爹的美国菠萝，以及哪个奸商靠代购发了大财什么的。我老家的表妹和一个公务员哥们也每天给我打电话，问我能不能便宜点搞到“暗黑3”账号，我觉得他们肯定连“暗黑2”都没正经通关过，只是在“山口山”时代成为了暴雪的信徒，这时跑来凑热闹让我不胜其烦。在委婉地推托了之后，我心想等这股子浪劲儿过去后，我再搞个账号自己进去随便瞅瞅就得了，总之不瞎凑热闹，这不失为一种高尚的Lifestyle。其实，“暗黑”1、2代和2代的资料片“毁灭之王”，我都仅仅是各通关了一次普通模式便束之高阁了，那些几天时间就推掉炼狱“大菠萝”的高手传说，以及各种完全看不懂的技术分析文章，对我来说太遥远了。从这个角度来看，我保持着微笑旁观不凑热闹的姿态，不失为一种拒绝伪非的高尚品德。

但是没想到，我比预想中开始玩的时间要早得多，原因很简单——椅子居士赞助了我一个免费的账号。要不要赶上潮流呢？此时我便对自己说，“想玩就玩，别那么多屁话”——那就随便打打看吧。建了一个大胡子武僧，我进入了游戏。一开始的感觉是系统和各种操作都比2代简单了好多，游戏中的提示也非常到位，像是为了方便移植到家用主机上做的设计。每晚在等待欧洲杯比赛之前，我就打上一会儿，几天之后普通难度就通关了。这时我开始考虑要不要继续下去，但如果放弃了的话，欧洲杯比赛之前的时间段怎么打发呢？反正已经熟悉系统了，有艾莲娜一路陪着杀怪，听她发发嗲，倒是很惬意的一件事，只是大胡子太不解风情让我有些遗憾。于是继续又开了噩梦难度。这时我已经注意到网上很多恶评是关于游戏进入炼狱后难度设计不合理的，不过我觉得自己很可能打不到那个难度，既然到不了，也就不会为了没感觉的事抱怨。到此时为止，“暗黑3”给我的印象都相当好。一眨眼过了快两礼拜，欧洲杯进入了淘汰赛阶段，我不知不觉就进入了地狱难度。慢慢我开始感觉到难度激增，不得不开始研究装备和属性的关系——在这之前我就没仔细看过角色属性面板，以及尝试进入拍卖行购买装备。在花了十万左右金币买了几件装备后，我终于熬到了炼狱难度，开始体验网上提到的各种“被打得像屎一样”的感觉了。

心情随子弹飞一会儿的神经

这时候我感觉金币不够花了。我习惯上拍卖行输入价格上限最多3万后开始搜索，而炼狱模式下稍微能看的装备就值十几万。于是我开始乐于每天在编辑部QQ群里诉苦，居然还有人积极响应——键盘老爷说他也刚进炼狱，每次买东西价格上限只设2万。我们俩乐此不疲地交流，“这日子没法过了”“太苦逼了啊”……某一天正当我们絮絮叨叨地讲述小农经济时，惹恼了一位好汉——中刊的Oracle老板。据说O老板在AH里做的是一分钟几十万上下的大生意，百万以下的装备都懒得抬眼看一下的那种，见我这般祥林嫂似的絮叨，哪里忍得下去。便直接加了我好友，随便在地板上扔了几三两件装备后扬长而去。我拾起来一打扮，光伤害就暴增了3000点，据说这几件就抵得上我仓库里全副身家的价值了。当下便喜洋洋地重返炼狱，数小时后便第一次干掉了第二幕的玛格妲，返回拍卖场卖掉了生涯第一件值10万的装备……到目前为止，我的进度始终保持在第二幕没有突破，但是兴趣却始终未减，每天没事就想去拍卖场逛一逛，而且又建了一个猎人号，开始新的漫漫征途……

仔细想来，目前这种状况，究竟是因“暗黑3”太热门我不得不随大流去玩，还是我实际已经被它给征服了？我觉得这两者倒并不冲突。之前还没玩时，跟人聊及“暗黑3”我会说一些“丢掉了哥特黑暗的优秀传统”“难度设计很不合理”之类的话，不过现在，我只想说“这游戏真的还蛮好玩”这短短几个字了。客观来讲，“暗黑3”可能是一款有缺陷的游戏，或许是我玩了个不上不下的水平，对它有些高估了，但是，高估一款自己痛快玩了几十个小时的有缺陷的游戏，绝对要比把一款自己一分钟都没有玩的游戏口头上封为神作要有意义得多。

特别申明一下，本文只是聊聊在玩游戏过程中的一点小感受，相信很多人都有过这样的感受——自己爽，才是真的爽。P

漫画作者：suns

真实性与游戏性、制约与反制约

——浅谈游戏性的设计与创造

■策划：本刊编辑部
执笔：何北航 老美



前言

每当我们讨论一款游戏优劣的时候，首当其冲的评判标准就是它的游戏性如何。然而“游戏性”实在是一个仁者见仁，智者见智的概念，从来都没有一个量化的标准可以准确衡量。尤其在不同的游戏类型之间，对于游戏性的定位更是相差十万八千里——试想在战棋游戏中屡试不爽的“命中率/回避率”系统要是用到了第一人称射击游戏里，明明一颗子弹打中敌人却出现Miss的系统提示，那将是多么可笑的设计。可见，游戏性从来都不是一个既定不变的概念，而是随着游戏类型的不同不断变化的。随着玩家口味越来越多样化，游戏性也渐渐分化，细分成为了今日面向不同玩家群体的众多游戏类型。但是，在我们赞叹历史上那些伟大的游戏设计师们充满灵性的创意之余，又发现实际上在更多的时候，所谓的游戏性并不是由游戏设计师设计出来的，而是由更具创造性的玩家们“玩”出来的。

可以说每一款游戏都是设计师为玩家创造的一个世界。设计师们不仅仅要关注这个世界的一花一木，更为重要的是需要设计出玩家与这个世界互动的方式。玩家将以何种方式进入这个世界？玩家如何影响这个世界里的人与物？面对玩家行动，游戏世界里的人与物又如何作出既符合逻辑又符合玩家期望的反应？玩家与游戏世界的互动方式，便是一款游戏作品游戏性的立足点所在。然而我们不能忘记的是，那些事先输入光盘的程序是死的，可每一个将光盘带回家的玩家却是活的。也许一开始我们面对一个陌生的世界，会小心谨慎地遵循游戏设计师为我们设计好的道路前行，打怪升级，完成冒险。然而当我们熟悉了这个游戏世界之后，那些一成不变的游戏规则便不再具有原本的吸引力了。玩家们的创造力往往在这个时候爆发出来，他们会依自己的需求对游戏规则进行增减修改，有时是人为增加更多的限制条件来通关——比如不放枪通关《魂斗罗》，压级吃果打《曹操传》等等，有时则是利用游戏本身的规则漏洞来跳出原有的规则系统——比如常在各类战棋游戏中使用的“S/L大法”（即通过不断存盘与读盘获取玩家所需的战斗结果，此法可以使几乎所有的“命中率/回避率”设定都变成摆设）。当玩家们的创造力发挥到极致的时候，往往能够创造出让游戏原本的设计师都从未曾想到过的游戏玩法，甚至创造出全新的游戏类型，DotA便是一个典型的案例。

可见，我们平时常说的游戏性大抵可以分为两块内容。一是游戏设计师为我们设计好的游戏性，它往往在游戏设计阶段就定型了；而另一类则是玩家与游戏世界的互动过程中创造的游戏性，它虽然来源于游戏本身，却常常能够在不经意间迸发出炫目的创意光华。本次的专题，就试图从这两个方面来探讨游戏性的设计与创造的过程。

将复杂的问题简单化：真实性与游戏性之间的取舍

■浙江 何北航

导读：常有人说，游戏就是一系列规则的集合体，这些规则往往是现实世界的抽象与总结，我们称之为“玩法”。而所谓的游戏设计就是对这些源于现实世界的众多规则进行取舍，以适当的排列组合构筑起游戏的灵魂。在这个去繁就简的过程中，“好玩”与“真实”之间势必产生冲突，真正考验游戏设计师才华的时刻就到了。伟大的设计师们往往能够大刀阔斧地改造现实中的规则，直击玩家的游戏需求，而蹩脚的设计者们则在“力求真实”的牢笼中逡巡不前，最终辜负了玩家的期待。对许多玩家来说，现实世界已经让人够受的了，结果来到游戏世界中只求做个“一日君王”的玩家却发现这游戏哪怕牺牲游戏性也要“力求真实”，这些无视玩家需求的游戏的确是让人受够了。



当可玩性与现实性发生冲突时，可玩性优先。

——席德·梅尔

说起游戏的真实性，我首先想到的就是以第二次世界大战为题材的《钢铁雄心》系列。一打开这款游戏，映入眼帘的就是密密麻麻的各项参数，包括生产、科技、外交、军事和政府五大界面，你要扮演一个掌权者，负责这个国家大大小小的一切事务。说实话我第一次接触这款游戏就懵了，折腾了一下午研究游戏设定却依然没有头绪，只因为它太繁琐了，不过这也正是这款游戏的魅力所在。

如果说真实性我想没有哪款策略游戏会比《钢铁雄心》系列更真实，这款游戏甚至由于太过贴近现实而在不少国家遭到封杀，不过我猜即使它在国内能够正式发行也只会是一款小众游戏。除了上手困难这个因素外，最大的问题就是你需要负责的地方太多，而一般玩家的精力和兴趣却很难完全覆盖这些领域。

严格地说，游戏设计不需要考虑真实性这个问题，如果你觉得一个设定很真实，那么原因很可能是这个真实对提高游戏性是有帮助的。

最好的案例就是一代经典CS中有枪械后坐力设定，这个贴近现实的设定在游戏中一方面提高了游戏的平衡性，另一方面也增加了高手发挥的空间，对提升游戏性很有帮助。而血条的设定自然就不那么真实了，首先就算不爆头，子弹打在人身上的效果即使不能直接杀死目标，起码也能降低目标的战斗力。比如现实中子弹击中手臂就很难再使用枪支，即使勉强使用手枪也难以保证精度；而击中腿部则会造成移动力下降，更不用说击中动脉造成大出血而死亡了。

但是这些设定都对提升游戏性没什么帮助，甚至使游戏更加不好玩。反倒是《使命召唤》系列这种玩起来很爽但丝毫没有真实性可言的游戏却大受欢迎。因为玩家需要的根本不是真实，而是游戏性。

光荣的《三国志》系列是中国玩家耳熟能详的战略游戏，其系统几乎是一代一变，有许多被交口称赞的优秀设定，也有许多被玩家骂得狗血淋头的设定。其中要特别指出的是《三国志9》，在本作中玩家不能控制战斗，只能在战略层面上进行指挥。这样的设定其实很符合史实，毕竟将在外君命有所不受，君主能做的只是选拔将才和对全局战略做出指示，而不是计较一兵一卒的得失。

不得不说的还有《三国志11》，在本作中玩家可以直接控制战局，内政运营与战争的联系也更加紧密更加真实，其中最具代表性的设定的就是兵装的生产。在本作中，征兵后还需要给士兵配备相应的武器，这一点也是很符合现实的。但是这种设定最终导致了内政部分特别繁琐，极低的AI也很难让玩家把城池放心交给电脑委任（很常见的现象就是看着我方AI托管的城池兵力很充足，结果敌人一进攻发现都是战斗力低下的



《钢铁雄心》将力求真实性作为游戏的卖点



CS成功地把握住了游戏性与真实性的平衡



《三国志9》的最大特点就是无论计略还是单挑都不受玩家控制


《三国志11》的兵装设定让游戏更富于变化


《国家的崛起》中有国界线的设定


打击经济是“星际2”对战的重要组成部分

剑兵），前期还好，后期城池一多真是忙得焦头烂额。

其实像《三国志》这类以战争为题材的游戏把玩家的精力过多地消耗在内政部分是得不偿失的，注重真实性忽略游戏性就是捡了芝麻丢了西瓜。也许有人会说既然如此那么取消内政部分，只做战斗部分不就好了么？

当然是可以的，但是如果一款战略游戏去除内政运营等要素后也只能称之为战术游戏了。战略游戏的魅力就是以少胜多，如果单纯玩人海战术就能赢也就没有丝毫战略的意义了。战略游戏不只是要考验玩家在战斗中的微操技术，更多是考验玩家针对战场局势训练特定的兵种、打击对方经济、切断对方补给等战略运用的能力。而在这一领域，后勤的运营处于至关重要的位置。

比如《星际争霸》系列中的空投屠农和《魔兽争霸3》中的哥布林工兵偷袭基地，都是通过打击对方经济和后勤补给获取战场主动权。而在现实战争中粮草补给等后勤运营也是决定战斗胜败的关键，其中最为大家所津津乐道的属三国时代曹操的屯田制和夜袭乌巢的战例。

看来在战略游戏中内政系统既不能取消，又不能过于复杂。那么折中的做法就是在不影响游戏本身复杂性的前提下尽量去繁就简。相比于《三国志》那样慢节奏的策略游戏，以《魔兽争霸》为代表的即时战略游戏就将内政尽量简化。游戏中设定有房子，但我们从来没有看见哪个小兵真正“住”过那些房子，小兵们从出生开始就一直风餐露宿在野外。而每一所产兵建筑的效率也是固定的，你从不用操心具体的训练过程。在这里，一款战争题材游戏的内政系统被简化成为两大要素——生产和补给。这两个要素不仅符合真实的战争现实，同时也涉及到了内政最核心也是最能决定战局的部分，是战略游戏中内政部分的精髓所在。

在不同的游戏中，这种简化的具体形式也各有千秋。比如在生产方面，《魔兽争霸3》中的不死族就是一个很尴尬的种族。其他种族想要开矿摆一个基地就可以了，而不死族则需要建闹鬼金矿。这时候就出现了两个问题。一、不建大墓地的话，侍僧要从主基地走过来，不仅风险大效率低，而且大部队还没法用回城卷轴迅速支援；二、造大墓地的话，首先造价比别的种族就要高，其次你就算造好大墓地，侍僧也没有什么保护建筑来让他们支撑到你的队伍回城，人族农民可以变民兵，兽族苦工可以进地洞，而小精灵直接就在金矿里面，只有侍僧最苦逼，一直霸占着剑圣杯“我最喜爱的敌人农民”榜首。结果就是不死族的使用率一直比其他种族要低很多，而以“农民杀手”剑圣为首的兽族则当之无愧地成为的魔兽种族使用率之首。

补给方面的问题同样如此。如果按照客观现实设定补给，往往会由于太过繁琐而降低游戏性。但若完全去除补给元素，又会让游戏陷入人海大战的思维定式，所以无数的游戏都在想方设法地创造出合情合理的补给设定。“红警”中的电力，“星际”中的菌毯，《国家的崛起》中的国境线甚至国产游戏《傲视三国》中的士气设定都可谓是补给的经典设计思路。不过在如今的游戏中，补给和生产往往被结合到了一起，诸如《信长之野望13》《文明5》等都使用了这种基于生产的资源补给设定，也就是说只有拥有某种特定资源才能生产某种特定兵种。

随着游戏的发展，从现实中抽象出来的规则已经与原本的现实渐行渐远。在这个过程中，玩家所追求的真实性事实上也已经悄悄地变化了。像《魔兽争霸》这样故事背景完全虚构的游戏，玩家关注的真实性当然不是指艾泽拉斯大陆是否真实存在，而是游戏本身对战争局面的模拟是否真实。从这一点来看，《魔兽争霸3》是完全合格的。包括地形对命中率的影响、白天黑夜对视野的影响等等设定都非常精妙。所以说，玩家所追求的真实性，很多时候是玩家“自以为的真实”和“符合游戏性的真实”，而并不是现实中的真实。就像在《星际争霸》中很多人会吐槽为什么机枪兵不能一边跑一边射击，却不会吐槽为什么机枪兵的子弹无穷无尽且不需要装弹一样。真实性不能脱离游戏性本身的大框架而独立存在，一个好的游戏设计师不会完全听命于玩家对“真实性”的渴求来设计规则，而是会把现实生活中有趣的规则抽丝剥茧，提炼出其中的游戏性供玩家享用。所以当游戏设计师要策划一款动作射击游戏的续作，而许多玩家表示前作不够真实的时候，他需要去实地考察的地方不是军营，而是电影院。

是我们玩游戏还是游戏玩我们：游戏中的自由与限制

■天津 老美

导读：当一个游戏的世界观设定完成之后，游戏接下来所面临的就是一场制定规则与突破规则的战争，交战的双方是游戏设计师与游戏的玩家，战争的方式则通过电脑AI来完成。当我们兴致勃勃地与电脑鏖战于大地图之上时可曾想到，实际上与我们交战的并不是那些毫无生气的电脑AI，而是那些稳坐在工作室里的游戏设计师们。早在我们把游戏抱回家之前，设计师们便早已经搜索枯肠地设下种种圈套等着我们上钩了。在网络对战受到硬件限制尚无法普及的那些年代，正是那些伟大的游戏设计师们陪我们度过了一个个不眠之夜。

但是，这场时空错位的战斗从一开始就对游戏设计师们不利。面对玩家的种种诡计，他们无法即时地作出调整，面对瞬息万变的战场形势，他们也无法事必躬亲地贯彻战略战术。诚如孙子所说：“凡战者，以正合，以奇胜。”设计师们能够料想到的，只有正面战场，面对玩家的出奇制胜往往束手无策。在这种时候，设计师们只有通过设定种种限制来达成一种平衡，从而把玩家拉回到正面战场上来。这些限制有时候会意外地创造出有趣的“玩法”，但更多的时候却被玩家怒斥为“反人类设定”。虽然随着网络的普及，游戏设计师们渐渐地退出了与玩家正面较量的战场，但是在众多策略游戏中，我们依然可以看到这种制约与反制约的战争不断上演着。



要想比别人玩得好，就必须先学习游戏规则。
——爱因斯坦

历史题材策略游戏的宗旨之一就是通过对现实的模拟来还原历史的真实，但这些游戏又必须设计出让玩家可以通过自己的智慧影响历史进程的系统。这两个设计思路看上去不免有些自相矛盾，在实施的过程中也常常出现各种问题，因为玩家总是想方设法地在游戏中寻找“犯规”的捷径，如何将玩家导向正常的游戏进程之中，这几乎成为困扰众多历史题材游戏设计者的头等大事。

为了避免造成“历史爱好者不认可，纯游戏玩家也不买账”的两面不讨好局面，众多游戏设计师不约而同地选择了“限制玩家”的路线，这条路线时而能有神来之笔，时而却是画蛇添足。

正如历史告诉我们的那样，古往今来，每一个帝国都经历过扩张的辉煌与衰落的哀叹。玩过《文明》系列的玩家一定对此深有体会。在自己帝国的发展过程中，扩张几乎成为血气方刚的一方霸主最喜欢的发展路线。为了限制玩家扩张的步伐，增加游戏的可玩性，游戏设计师们可以说是绞尽脑汁。比如游戏引入快乐度系统——每占领一座敌方城市或者自己派出移民建立一座新城都会大大降低快乐度，而笑脸减少到一定程度则会造成生产力的锐减甚至是出现叛军。同样，过多地使用武力也会降低你在其他国家心目中的威望，他们更不愿意和你贸易，甚至会联合起来向你开战，对于玩家来说，这样的结果往往得不偿失。游戏上的这种设定应该说是成功的，既限制了玩家的扩张欲望，又符合历史的真实。

但事实表明，这些设定依然挡不住玩家扩张的步伐。尤其在《文明5》中，扩张与种田的投入产出比完全不对等。许多出于平衡性考虑的规则设定事实上反而破坏了平衡性。这种局面在《文明5》的最新资料片《众神与诸王》之中虽然得到了一定的改善，但依然没有办法改变5代整体的游戏基调，战争与扩张依然是它的主旋律。比如资料片中新增加的后期建筑“再生工厂”可以产生2个单位的铝矿，让那些本土没有铝的国家也可以生产包括隐形轰炸机在内的终极兵器，同时，大量的武器单位也不再需要资源限制，这些设定在形式上加强了电脑AI，但实际上等于是变相地将玩家推入战争的深渊，只不过宣战的一方由玩家变成了电脑而已。另外，资料片还将海军单位划分为近战型和远程型，这样一来玩家和AI都可以选择通过海上突袭来抢夺沿海城市，在有效提高海军作用的同时，也有效地提升了玩家的开战欲望。

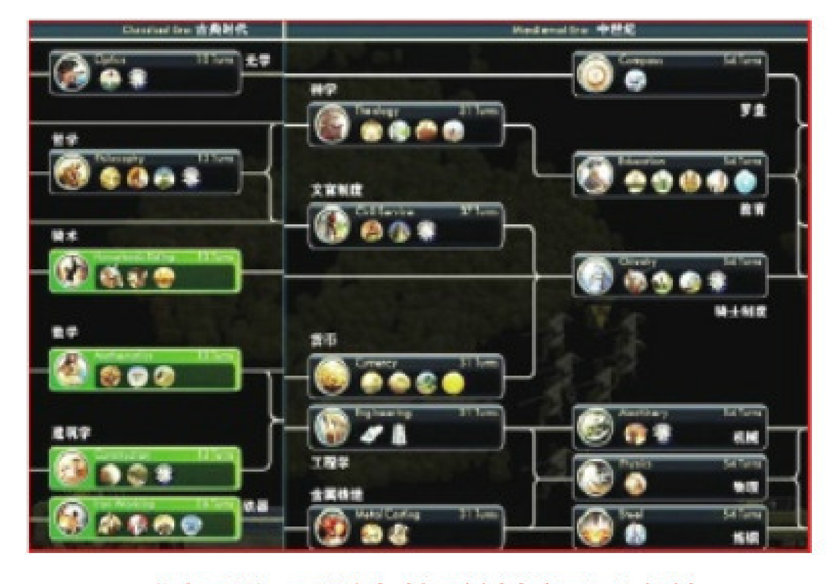
无论如何，在遵循公平原则的策略游戏中，提高AI能力的同时也便意味着提高了玩家的能力。而在灵活性上面玩家要远远地高于电脑AI，于是战争也便



《维多利亚2》追求细节的真实



如果没有限制，不同时代兵种的交战便会呈现截然不同的形势



《文明》系列中的科技树是固定的



在《文明5》的新资料片中，海军的作用愈发显现

在所难免。这也导致绝大多数玩家习惯采用对外征服的方式，通过扩张来取得游戏的胜利。那么到底如何才能做到简单而有效地限制扩张，让玩家将更多的精力放在内部建设之上呢？P社的《维多利亚2》也许给出了部分的答案，这款游戏可以说是对历史极为尊重的，不论突发事件还是剧情走向都完全遵照历史的脉络。游戏一改通过敌人限制玩家的传统方式，大大简化玩家对战争行为的操作以限制玩家在战场上“欺负”电脑，同时极大地增加内政系统的复杂程度，让玩家光是应付国内事务就焦头烂额——你要想打仗，国内支持率、财政和乱七八糟的党派与联盟都在等着找你麻烦。游戏中光是需要玩家自行调节的内政项目就有包括科技、财政、兵源等在内的8大项目，这还不算具体的外交事件和内政法案。你所做出的每一项决策都会直接影响国家的未来走向。



《文明5》的新资料片《众神与诸王》

类似的设定还被《全面战争》《英雄无敌》等游戏所借鉴。在《全面战争》中，当玩家同敌方军队交锋时可以在自动交战和手动战斗中选择。如果玩家选择自动交战，计算机就会根据交战双方的兵源数量、兵种的搭配、地形地貌、气候以及附近是否有援兵等因素计算出一个胜负的结果。这种方式可以说大大地缩减了游戏的时间，对于只在乎结果不在乎过程的玩家或者兵力占绝对优势的一方来说是很方便的。有闲情逸致的玩家完全可以利用这一设定将《全面战争》当作《维多利亚》来玩。而且有心的玩家可以在此存盘作一个比较，看一看亲自上阵与电脑托管之间的战果差别——这其实是判断游戏设计是否精确的一个绝佳方式。玩家亲自指挥战斗的结果与电脑战斗的结果越是接近，说明这款游戏的设计越是到位。如果两者的结果相差很大，则说明游戏的设置肯定或多或少地偏离了设计者的初衷。当然我们不能忘记大部分游戏本身还有一个“难度”的选项，所以像在《全面战争》系列之中如果选择简单难度的话，亲自指挥的战果往往要比电脑委任强得多，尤其当玩家渐渐熟悉游戏规则之后，电脑AI纵使手握重兵也难以抵挡玩家迅猛的攻势。在这样的情况下，若是没有维护费之类的规则限制玩家的军备，游戏的后期就将变得非常无聊。

以上的种种设定虽然形式不同，但目的都是统一的，那就是试图束缚玩家，限制玩家。为了控制玩家，游戏设计师们让电脑代替玩家去战斗，甚至不惜让电脑作弊以取得优势。然而说到底，这些对玩家行动的限制都是基于一个现实——略显不足的人工智能。由于电脑无法准确地揣摩玩家的意图并且及时采取应对措施，游戏设计者们只能运用这种硬梆梆的限制措施甚至是作弊手段来约束玩家——一方面是尽量减少不可控的变量，而另一方面尽量增加可控的变量。设计人员通过这两股力量的共同作用制衡玩家与电脑AI，在弥补计算机智能不足的同时恢复游戏内的正常秩序。这样的设计思路当然无可厚非，但凡事过犹不及，对玩家过多的限制同样也会使游戏的可玩性大打折扣。对这个问题最好的解决方法就是提高电脑的智能，让他真正成为玩家的对手。

然而不得不承认，在现有科技下，大幅提高计算机的智能甚至让它达到和玩家分庭抗礼的程度还是有困难的。所以游戏设计师们只能够去限制玩家，趁玩家忙于琐碎事务之机为电脑争取胜机。然而精明的玩家从来只需一眼就能看破电脑AI——或者说游戏设计师所设下的圈套，优雅地跳出陷阱、突破规则，甚至以其人之道还治其身，将设计师为电脑AI所设计的优势规则转为己用，取得最后的胜利。

虽然我们都讨厌制约追求自由，但正是有了种种制约，设定了种种“玩法”，游戏才具备了某种游戏性。而我们享受游戏性的方式，便是遵守游戏规则。而当我


在《全面战争》中，选择自动交战的你只需要通观全局


自己指挥的话就需要转入战术界面操作这些士兵了

们试图跳出游戏既有规则、改变游戏世界的时候，我们其实已经突破了玩家的身份，由消遣者变成了创造者。从这个意义上来讲，一款“好”游戏并不总是来源于游戏设计师伟大创意，而是由玩游戏的“你”亲手创造的。

结语

以上两篇文章虽然只从策略与战略类游戏的角度探讨了游戏性的设计与创造，但我们依然可以由点及面地看到游戏性的发展脉络。技术的进步带来的并不仅仅是更为逼真的画面与更加多样的互动性（如体感和触屏），拜先进的技术所赐，如今NPC们的“智商”比起十几年前也算是有了长足的进步，但即使如此，当电脑AI面对玩家的人脑时依然显得死板无力。电脑的无力严重地束缚了游戏设计师们对游戏真实性的追求。设计师们只能通过制定种种限制让玩家按他们预想的思路获得游戏乐趣。但天生具有更多创造性的玩家们却并不买账，当遵循游戏本身的规则已经无法再为玩家带来乐趣的时候，玩家们的选择只有两点，要么把这个游戏从硬盘里删掉，要么打破那些已经变得无趣的规则。寻找另类的游戏玩法对原作游戏非但无害，反而变相地延长了游戏的生命周期。在十几年前，当玩家对游戏的选择还没有这么丰富的时候，“规矩很多”的策略游戏自然成玩家们发挥创造性思维的绝佳舞台。在当时，无论是冒险游戏中的隐藏要素和收集要素，还是RPG游戏中的多角色多结局，都只是事先设定好游戏内容，强行延长玩家的游戏时间，根本没有什么游戏性可言。随着网络信息化时代的到来，当我们已经可以随时随地查找隐藏要素攻略时，这些游戏元素便骤然失去了当年的魅力。但策略游戏的每一次开局都截然不同，游戏的发展过程也千变万化，这使得玩家可以在游戏过程中充分享受创造的乐趣，虽然AI不足的问题导致策略类游戏总是后劲不足（在玩家确立一定的优势之后游戏性明显下降），但策略游戏的重复可玩性，的确是其他游戏类型无法比拟的——只是这种游戏性需要玩家花费时间与精力去尝试与摸索，只有在熟悉游戏本身的规则的前提下才有可能创造出属于玩家自己的游戏性。

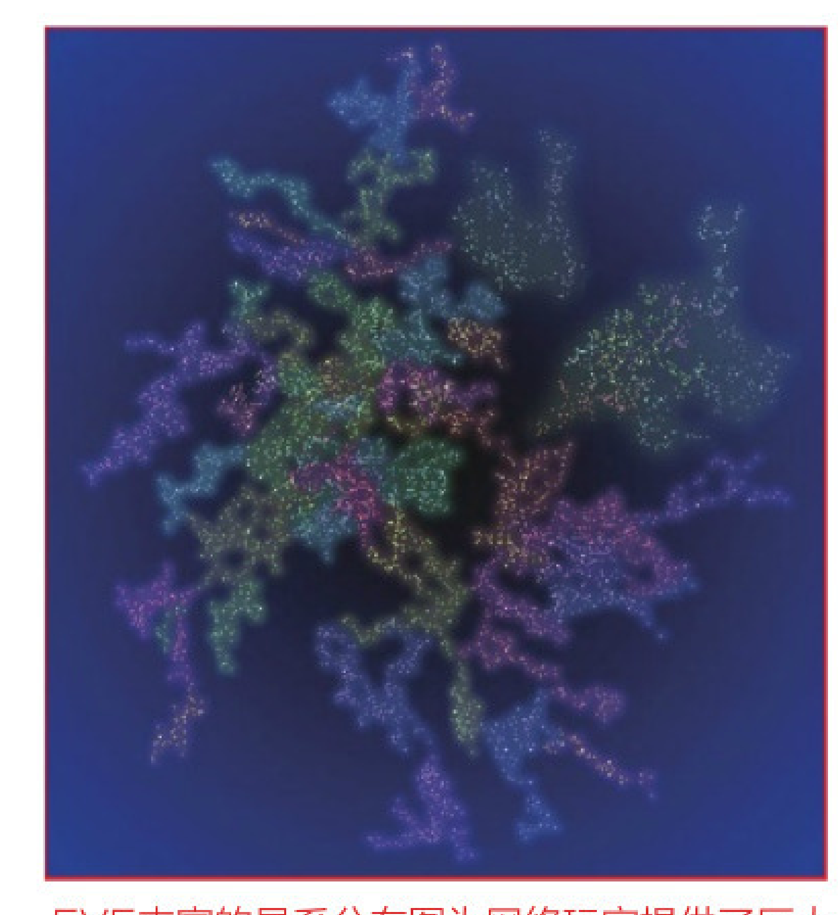
时代的脚步从未停歇，网络的时代早已降临。不断涌现的各类免费游戏让现如今的我们目不暇接，联网与对战也早已经深入人心。曾几何时我们绞尽脑汁与单机游戏背后的那位制作人默默地较劲，以期突破他设下的种种圈套。而现在我们殚精竭虑应对的往往是运营商通过网络为我们连线的另一位玩家，游戏设计师们只是为我们设定好规则，然后就可以计时收费了。网络游戏的发展让传统的游戏性概念发生了本质的改变。看起来游戏设计师们不必再借电脑AI之手与玩家对抗了，而只需要设定公平的规则让玩家之间对弈便可。而这其中，越是简单的规则就越容易达到公平，于是无数以“杀人放火”为主题的简单粗暴的网络游戏破壳而出，虽然简单却反而广受欢迎。费尽心思让NPC对玩家作出合乎人心的反应，不如请另一位真人玩家与我们互动——所谓“最好的游戏性”绕了一个大圈，最后又回到了玩家的手里。只不过在这样的时代里，曾经的游戏设计师们不知道会不会感到些许的怅然若失呢。P



《英雄无敌5》不但可以在战略画面上选择自动战斗，即使到战术界面也有自动战斗的选项



《太平洋战争》可以通过邮件的方式对战


EVE丰富的星系分布图为网络玩家提供了巨大的策略空间



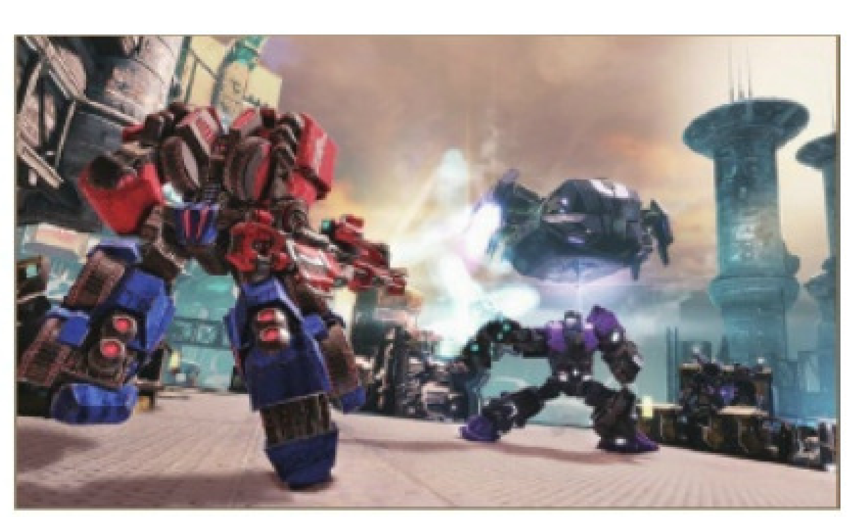
变形金刚——塞伯坦陨落
Transformers: Fall of Cybertron

■四川 艳红舟马

尽管同时面临着来自玩家和动漫迷的双重压力，由High Moon Studios开发的《变形金刚——塞伯坦之战》（Tranformers:War for Cybetron）最终还是成功地用它那不俗的素质证明了自己，而尝到甜头的孩之宝（Hasbro）——“变形金刚”系列的创造者兼品牌拥有者也欣然决定再授权给High Moon Studios，让后者去制作一款续作以期再创佳绩，这便是《变形金刚——塞伯坦陨落》（Fall of Cybertron）！

剧情篇

根据官方的说法，《塞伯坦陨落》的剧情将直接承接前作，即继续聚焦那场发生于400万年前、英勇的正义汽车人（Autobots）与邪恶的反派霸天虎（Decepticons）围绕着族群生存权而展开的浩大史诗战争。只是其时双方旷日已久的惨烈争斗已经掩盖不了他们母星——塞伯坦的能源正濒临耗竭这一严峻事实。危难当头，汽车人决定全体总动员，在他们敬爱的领袖——擎天柱（Optimus Prime ，配音仍是“变形金刚”系列动画与真人电影的官方御用声优Peter Cullen！）带领下踏出通往未知星海彼端之征程，而另外，获悉了这一情报的威震

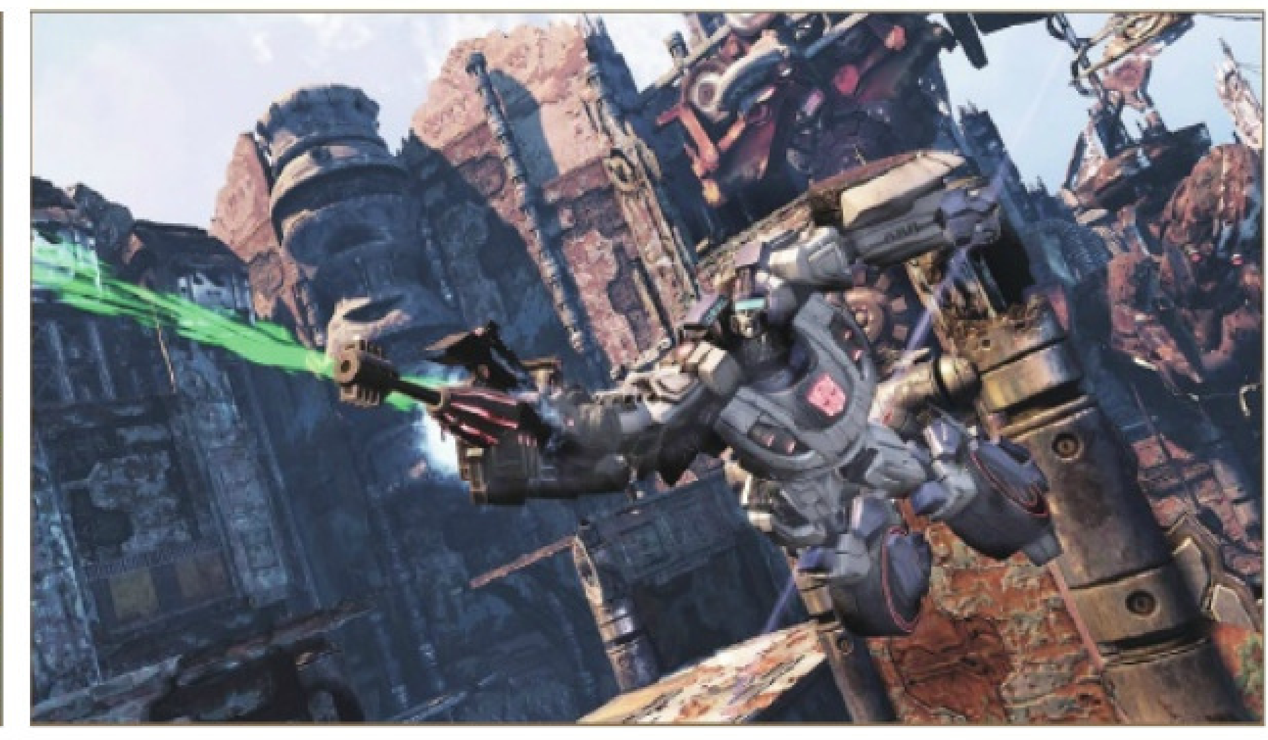

战斗场面相当刺激


大黄蜂的新造型给人感觉很萌啊


合体金刚混天豹

制作：High Moon Studios
发行：Activision
类型：动作射击
发售日期：2012年8月24日
期待值：★★★★


机器人形态的钢索也一样超级给力


汽车人爵士的特技是牵引光束，其作用类似抓勾

天（Megatron）亦急令霸天虎大军紧追而至……

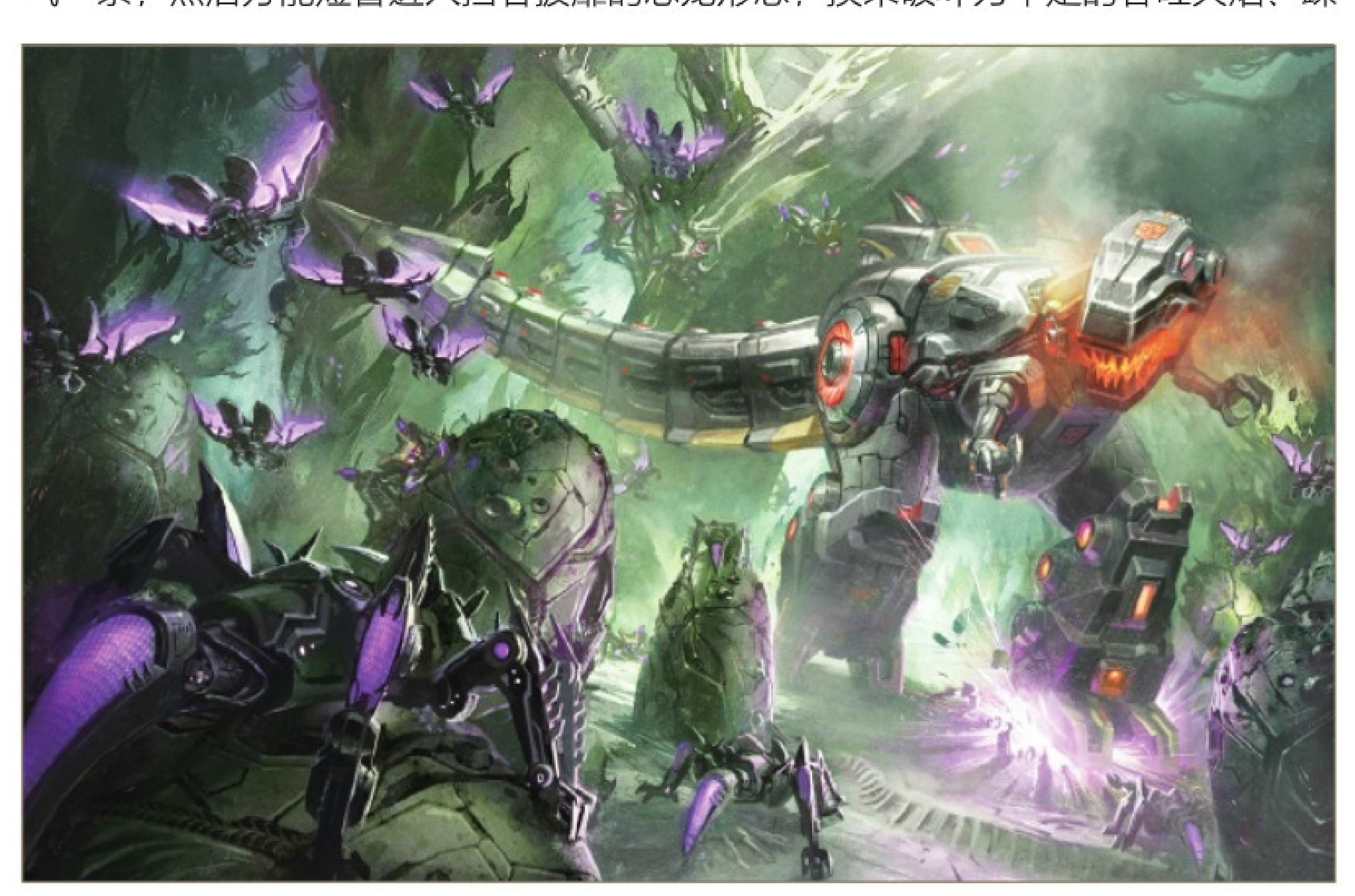
听起来感觉很耳熟？没错，本作基本上是对当年的经典98集美版《变形金刚G1》系列动画的前情补充。在今次E3大会召开前夕，官方还特意透过国外著名游戏网站IGN放出了一段长约10分钟的DEMO演示，视频中玩家扮演人见人爱的汽车人小兄弟大黄蜂（Bumblebee），其所搭载的方舟（Ark）遭到了霸天虎战舰“复仇女神”（Nemesis）号的袭击，双方最后展开残酷肉搏，一片混乱中大黄蜂历经艰险总算杀到了引擎室，却发现在那儿擎天柱已经同威震天扭打成一团……

似乎是从国外著名漫画公司IDW取得孩之宝官方授权后出品的一系列“变形金刚”主题前传漫画中获得灵感，High Moon Studios的开发者还与来自孩之宝的“变形金刚”项目指导协作为《塞伯坦陨落》加入了这样的一条剧情暗线：早在汽车人启动移民计划前，霸天虎最具远见卓识的指挥官震荡波（Shockwave）就预见到了终有一天随着塞伯坦星球自身的能源枯竭，所有的变形金刚都会走向灭亡，遂私下开发了基于虫洞跃迁原理的太空传送桥技术，并借此展开了针对若干个特定星球的改造工程试验，目的是让这些星球能够随着自身演化而产生适于变形金刚种族使用的能量，其中一个试验场就是我们居住的地球。非但如此，富于科学研究精神的震荡波还对这些星球上的本土有机生命一同做了详实的考察与研究，话说当时的地球恐龙肆虐……

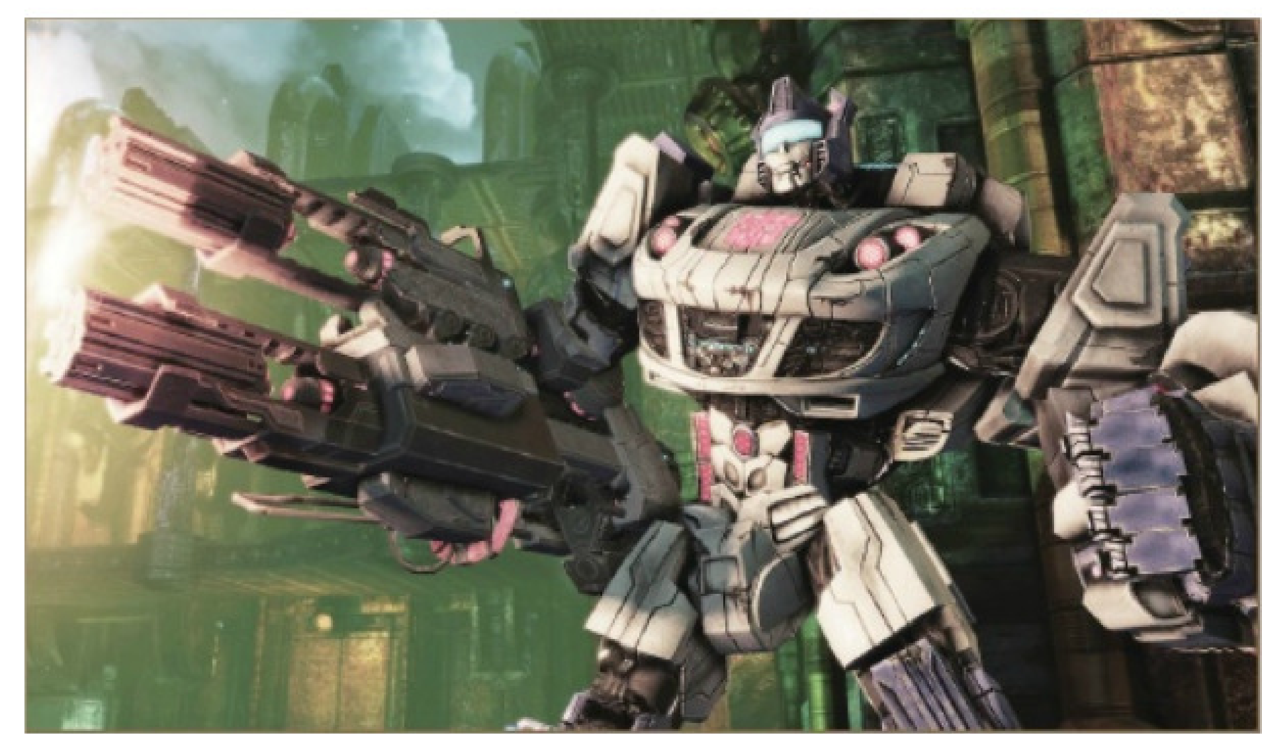

威震天还是一如既往的犀利

战斗篇

据悉，玩家在本作中能够扮演的角色涵盖了诸多耳熟能详的经典面孔，他们中的大部分早在《塞伯坦之战》里就有过亮相，现在均换上了更为时尚化的外观造型，像汽车人阵营的擎天柱、大黄蜂和救护车（Ratchet），以及隶属霸天虎方的威震天、红蜘蛛（Starscream）等。当然官方也为玩家准备了一些新登场人物，比如汽车人一方的机器恐龙军团（Dinobots，看过了前面的剧透后你应该不会再质疑其的“出身合法性”了吧），特别是他们的硬汉老大，可化身霸王龙的钢索（Grimlock）；以及霸天虎一方“战车队”协力构成的合体金刚混天豹（Bruticus）——算起来这也是合体金刚的首场正式演出，且其核心成员旋风（Vortex）还是本作中仅有的三变金刚之一（他可在喷射战斗机、直升机以及人型这三种不同形态中来回切换，并使用迥异的成套武器配置）。汽车人此次还有了超级移动要塞猛大帅（Metroplex）的强力加盟，虽说游戏里玩家并不能直接操控他来进行战斗，但只要想想那体型占据掉大半个屏幕的庞然大物配合自己的意向对敌方阵地倾泻猛烈轰炸，就颇值得期待！特别需要重点介绍的是钢索，当其处于机器人形态时主要靠一把能量剑和一面能量盾牌战斗，即钢索自身没有任何的远程攻击武器。钢索的变形机制也相当特殊，他需要在机器人模式下通过杀敌来蓄满“怒气”条，然后方能短暂进入挡者披靡的恐龙形态，换来破坏力十足的吞吐火焰、跺


怒涛般的进攻魄力十足


擎天柱与猛大帅，赞啊！


汽车人战士爵士


混天豹出动！


看到方舟没有？感动ing

脚震地、甩尾抽打等攻击手段，更能靠咬噬机械昆虫（Insecticons，官方表示它们也是震荡波的实验成果之一）等小型敌人来恢复自身生命值，相当给力。嗯，差点忘了混天豹，他与前面提到的角色都有些不同，因为他是位合体金刚战士，不过就目前来看其玩法无非是普通变形金刚战士的“巨人”版。

同前作类似，《塞伯坦陨落》也是一款基于第三人称视角的动作射击游戏，依旧没有“掩体”系统这一说，与之相呼应，游戏中玩家主要靠灵活的走位以及即时切换自己的“战车/战机”形态来躲避敌人的攻击，且角色的变身后形态在某些时候还是玩家完成任务、快速克敌的关键。

《塞伯坦陨落》较之前作的区别，主要表现以下几个方面：一.在《塞伯坦之战》中，所有的变形金刚的生命槽都采用了分块计量的方式，而本作的做法则是效仿著名的“光环”系列，即每名变形金刚都拥有一个可在脱离战斗后自动回复的能量护盾，若玩家受伤就先从护盾值扣起，然后才会伤及角色本身；二.《塞伯坦陨落》加入了冲刺的概念，它不仅能让角色在短时间内获得更快的移动速度，还会给角色带来更高的贴身肉搏伤害输出；三.玩家通过杀敌能够积蓄奖励点数，用之可在地图上的各处服务终端上购买各种基础属性升级，进而对角色进行一些个性化定制，像是强化角色的重武器携带能力、机动敏捷度等。

具体的游戏内容方面，《塞伯坦陨落》也同前作有着不小的差异——按照制作者的说法，现在的单人关卡将基于双方阵营人物交替登场的规则来编排，而不是像《塞伯坦之战》那样生生划作两个阵营独有章节来进行叙事，简单点说就是指定关卡里玩家只能扮演指定的角色，就比如前面提到的那个方舟关卡里玩家就只能化身大黄蜂作战。

此外，前作里每名角色均带有特殊技能这一亮点设计在《塞伯坦陨落》里得到了忠实继承，虽然出于玩家操作的便利性考虑，制作者将角色可携带技能的数目削减成了一个，好比擎天柱的特技是召唤空中打击，而在某些关卡里他还能为猛大帅标记攻击对象；爵士（Jazz）装备一个特殊的牵引光束装置，其作用类似一个抓勾，借助它爵士可以从容地飞檐走壁；红蜘蛛能够让自己进入隐形状态，进而摸到敌人后面发动致命的刺杀。

多人篇

就目前官方公布的资讯来看，《塞伯坦陨落》的多人模式基本沿袭前作，比如特色迥异的四职业设计、包括占点和死亡竞赛在内的常见比赛类型等，不过制作者也为它加入了不少新东西，最值得一提的当属本次特别引入的开放式角色定制系统——现在玩家可以真正意义上地定制属于自己的变形金刚战士来同来自世界各地的玩家一较高低了！据悉，玩家可以从躯干、四肢、头等部位开始，逐一从上百种造型与性能各异的可选丰富配件方案中筛选并加以组合成套，直至最终打造从外观到变形后形态乃至涂装都独一无二的独有金属勇士！P


游戏中会出现如此悲情的一幕？

两代生化怪物的终极火拼！

虐杀原型2
Prototype 2

■晶合实验室 Joker



《虐杀原型2》终于在7月登陆PC平台了，游戏中玩家不再扮演上一代邪恶英俊的Alex，而是一位被“A哥”注射病毒成为生化人的前特种兵：James Hellen。想想“A哥”单薄的科学家身板在注射病毒后都能成为大杀四方的无解生物，这就更为让人期待“J叔”强悍的特种兵身体会有何种表现。玩家将在游戏过程中扮演“J叔”向包括“A哥”、军方等使他成为这副人不人鬼不鬼躯体的势力进行复仇，而在这个过程中，他也逐渐找回了自己失去的记忆，一个与自身关系密切的事件也逐渐浮上水面。

游戏保留了一代华丽的作战风格，并且加入了许多更为炫目的终结技，更为强悍的生化刃、生化锤使得无论是直升机还是坦克在“J叔”面前都像是豆腐一样脆弱，游戏的最后，“A哥”与“J叔”也将上演两代生化人间的宿命对决。游戏引入了“黑网”系统，玩家将利用它来躲避军方的追杀，同时也对“A哥”进行追踪。P

制作：Radical Ent
发行：Activision
类型：动作冒险
发售日期：2012年7月24日
期待度：★★★★

对不起，我是卧底……

卧底英豪
Sleeping Dogs

■晶合实验室 Joker



来自United Front Games的开发者被动视派去收拾《真实犯罪——香港》的烂摊子，他们曾开发过《摩登大赛车》。但游戏开发到一半，动视却变了卦，把他们一年努力的成果束之高阁。但这款游戏命不该绝，Square Enix接手了这个项目，虽然把名字改成了《卧底英豪》但是游戏内容并未改变，Square Enix依然把这个项目交给United Front Games。今年8月，最后的成果即将展现在众人面前。

游戏的剧情发生在香港，玩家将扮演卧底警察Wei Shen，通过各种手段混进了一个极其凶恶的犯罪组织之中，以便从其内部将此组织击破瓦解，但在打进敌人内部之后，Wei Shen发现了一些令人意想不到的内幕……

整个游戏除忠诚与背叛情感元素外，华丽的动作场面也是其招牌，玩家通过充满特色的近战系统，可以对敌人施展可折骨的踢技与连击，根据对手动作进行相应强悍的反击，利用四周环境进行各种具有电影化的摔技等。

这款游戏在2012年E3展会上也同样受到了一致好评，就让我们亲身上演一场无间道吧。P

制作：United Front Games
发行：Square Enix
类型：动作冒险
发售日期：2012年8月14日
期待度：★★★★

那些年，我们一起玩过的单机

■山东 剑气冲霄



你是否曾幻想过得到这样一款游戏？你兴冲冲跑回家中，抹干因兴奋而汗腻的双手，小心翼翼地用拆封刀，一寸一寸割开游戏盒的塑封，那标记着“69”元的宣传画，刹那间鲜活起来。你取出光盘，置入光驱，看也不看飞快地点击“下一步”，并舐着因焦急而干裂的双唇，等待进度条的填满，直到“结束”按钮由灰转黑。你随即颤抖着鼠标，双击点开桌面快捷方式。一道古色古香的帘幕，在眼前徐徐拉开。

帘幕后的世界，是你魂牵梦绕、朝思暮想的图景。在这里你会看到，芳馥清幽的荷花池中，隐然是赵灵儿绝丽脱俗的胴体，小李子在不远处探头探脑张望着；广袤硕大的鲸背上，靖仇吹奏着竹笛，玉儿姊拨弄着琵琶，小雪则静静梳理自己的白发；幻丽朦胧的蓬莱宫内，少恭仰天泣血，屠苏紧握焚寂古剑相对。在这里你会看到，慧彦高吟着佛号慨然赴死，小虾米挥击着野球拳英勇迎敌，夏侯仪在无垠的荒漠中踽踽独行，杨别在浩瀚的星河下追忆宛儿。在这里你会看到，青鸾峰上，天河阖着双目微笑向梦璃挥手；天忍教坛，燕若雪抱着飞云的尸身黯然泪下。在这里你会看到，小鱼儿与花无缺基情满满，紫丞与楼澈并肩作战，扶苏仗剑复仇，千炀饮血成魔，而桓远之则垂首在庄严肃穆的命运之轮前，继续着无尽的悔恨……

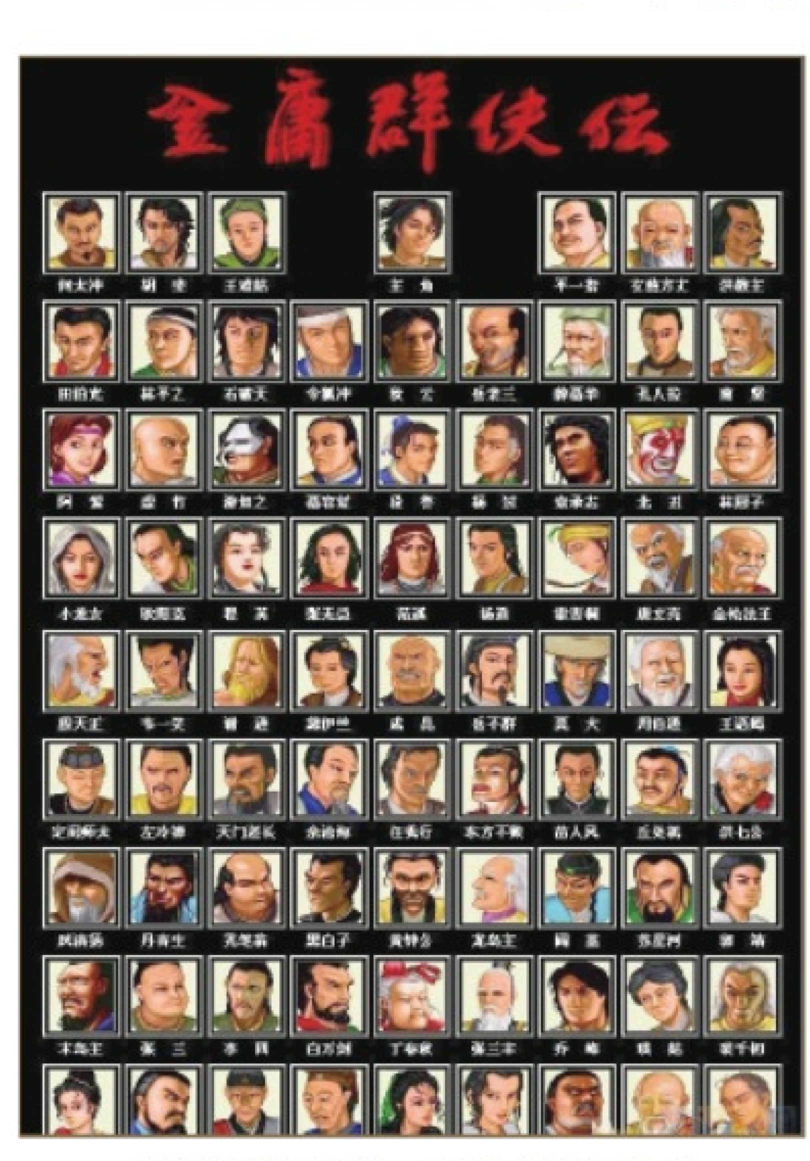
最后，猛然跳出一头浑身浴血的狮子，张牙舞爪，一口将一切吞噬，世界遂陷入黑暗与沉寂之中。

是的，这一幕幕荡气回肠的传奇故事，不断在几尺见方的显示屏中跳动、闪耀，摄人心魄。区区数GB的程式，仿若一个记忆的漂流瓶，承载着我们的欢喜和悲戚，寄托着我们的热忱与激情。那潇洒翩翩的剑侠，明眸皓齿的少女，须发如雪的高人，三头六臂的魔王，便如一块块拼图的残片，凑成我们青涩而又壮丽的集体记忆。这便是我们久久挥之不去的少年情结——民族单机游戏。

可曾记得，当我们运行完最后一行命令，苍劲雄浑的“轩辕剑”三个大字在眼前渐次铺开时，那一份激动与震撼？一柄神威无俦的古剑，映照出何然坚毅决绝的



暑期将推出语音版的“仙剑四”，它是否能让老玩家重拾当年的回忆呢？



金庸造就了群侠，群侠成就了金庸

神情，杨坤硕孤剑天涯的苍凉，江如红巧笑倩兮的娇柔，古月圣玉树临风的洒脱。最难以忘怀的，还要数那位紫面长髯的壶中老者。他忽而是亦师亦友的仙人，忽而是工于心计的妖魔，时正时邪、莫测高深。当他狞笑着化作万丈虬龙，在天际回翔舞动时，我们不禁恍惚：究竟何谓善？何谓恶？何谓人心？何谓魔道？但有一点我们可以坚信：从此以后，RPG再不尽是《魔法门》《英雄无敌》中的西方元素，也可以出现我们从小便耳熟能详的华夏神话。

《轩辕剑》给予我们的惊喜不尽于此。再一次点开这三个字，画面闪现出无数摇展的旌旗，仿若漫天红枫随风飘舞。墨子、鲁班、鬼谷子、孙膑、庞涓，一个个在青史留下无尽传说的圣贤豪杰，串联成一首舞动的史诗。无论是辅子彻秉承墨家“重义轻名”的信念，手持轩辕剑奋力一劈；还是蜀桑子扛着纹锦的棺柩，与鬼谷子对峙交锋；抑或是酷似三星堆遗迹的机关人，挥动铁臂发射乾天太红，都让我们感受到奇幻狂想同历史现实结合催生出的磅礴大气。我们在机关龙内一路斩将过关，激动地目睹了纹锦的死而复生，并见证辅子彻和桑纹锦的相拥而吻。他们亲昵的身影消融在无限夕阳之中，而我们跌宕起伏的心情，也随之沉醉在这3.5英寸的软盘里，久久无法自拔。



《剑侠情缘》当时创造的精气神系统给我们留下了很深的印象

我们尚徜徉在这春风沉醉中时，另一个世界却闯入我们心扉，带给我们无尽的悲伤。紧随《枫之舞》的发售，《仙剑奇侠传》便如一炮璀璨灿烂的烟花，划破天际、耀彻大地。山神庙学剑、仙灵岛求药、合斗苗人于客栈、比武招亲于苏州，夜入乱葬岗、血战锁妖塔、仙梦回魂见巫后、水魔肆虐战拜月。这些似曾相识的桥段，就像临睡时妈妈细密绵长的故事一样，在我们心中打下甜蜜梦幻的烙印。有多少人听到灵儿悲吟“既不回头，何必不忘”而黯然神伤？有多少人听到逍遥怒吼“灵儿要是少一根汗毛我就要这里的妖怪全部陪葬”而血脉贲张？当《蝶恋》悄然奏响，酒剑仙微睁醉眼叹道“世有无情人，却有深情妖”时，无数玩家随之感慨万千。当灵儿香消玉殒，半联“情非情，欲非欲，姻缘由天定”复又浮现脑海时，



《轩辕剑》真正开始引人注目是从《枫之舞》开始的

又有无数玩家为之凄然泪下。

群山苍茫，一行飞鹤排云而上，阿奴的笛声如怨如慕、如泣如诉。逍遥相对无言，只得转身而去。大雪纷飞，雪花落在逍遥的黄布披肩上，悄无声息。天地皆白，远处依稀亮着一抹倩丽的紫霞，紫衫罗裾，窈窕娉婷。月如一手撑着纸伞，一手怀抱忆如，蓦然回首，莞尔一笑。画面定格在这一帧上，也永久地镌刻在我们心间。

翻过“仙剑”这座通天拔地的高峰，山路一转，又一座巍峨高耸的山峰雄峙眼前。这款游戏没有悲情，没有迷



《苍之涛》中的车芸是非常有特点的一个主角



“仙剑”已经从经典的回忆变成我们青春的组成部分了

惘，有的只是纯真的童趣，和幻丽无方的江湖奇情。“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”。十四部天书熔铸十四方瑰伟壮阔的世界。为了不成为失踪人口的一员，我们需要拉拢郭靖、杨过、段誉这些风云大侠，还要搜寻倚天剑、屠龙刀、玄铁剑种种绝世神兵，更需要苦练太极拳、独孤九剑、九阳神功等奇门武学。当然，最重要的，是将“野球拳”练到十阶，无敌于天下！《金庸群侠传》的横空出世，让我们可以骄傲地说，国产RPG也能做出无限的自由度和丰富的可玩性！

中国游戏界向来不缺斩妖除魔的“剑”，更不缺仗剑卫道的“剑侠”。《剑侠情缘》作为一款优秀的ARPG，带给我们爽快的操作感和成就感。当我们操纵着独孤剑或南宫飞云，闯入重重包围的敌营时。刹那间，战鼓雷动，杀声四起，无数人影攒动，刀枪剑戟、拳掌内功、暗器火药从四面八方纷至沓来。屏幕外的你冷笑一声，连续按动早已设计好的快捷键，先用“混元护体”护住周身经脉，再用“大梦心法”将那些战斗力只有5的杂兵轰杀至渣。魔王从屏风后缓步走出，尚未待他开言，早已甩出一道“百步定身法”将其点穴定形。随即抽出令鬼神闻风丧胆的“悲魔之刃”，一招“雪一刀”顺势劈下——敌人瞬间身首异处。一旦我们对慢吞吞的回合制产生了审美疲劳，便可以寻到这里发泄自己的荷尔蒙，来战个痛快！

曾几何时，画面的解析度激增，那些粗糙的粒子幻化为奇妙的色彩——随着DOS升级而为WINDOWS，游戏带给我们的感官刺激也水涨船高。“道？什么是道？到东方去吧……到云和山的彼端……”于是乎，你寻着“战争不败之法”，踏入漫漫征程。你走访过欧亚非三片土地，斩杀了东西天两界神魔。你见证了威尼斯与法兰克的反目成仇，阿拉伯黑衣大食的登高一呼，石国王子的含愤逆袭，唐王朝的盛极中衰。因果、善恶、轮回、王道，每一个宏大的命题，都像是反曼陀罗阵中一具森然可怖的白骨，直逼每个人的心灵。之后的国产游戏，虽然号称思接千载、视通万里，上天入海无所不能，却总难复制《云和山的彼端》这一份大气与精致。这才是真正的大手笔、大胸怀、大气魄，将游戏的艺术性发挥到淋漓尽致。

而它的外传《天之痕》，则成为另一款永恒的经典。妖星崩裂，乱世浩劫，魔星降临，谁能胜天？赤贯星上，每个人道出了自己最珍贵的心愿，让它连同这血色的妖星，一起消散于无。玉儿损耗七世阳寿，换来与靖仇的一刻话别；小雪牺牲十代甲子，保存靖仇心中最珍贵的记忆。而那个饱受争议的奇女子——独孤宁珂，则因不愿在心上人面前显现丑陋的外表，终于功败垂成。更值得敬佩的，是一位独臂妖瞳的宇文太师。“承担大事者，要能以大局为念，不惧背负恶名，以力拯更多之人”。布万灵血，建通天塔，千载恶名，孤臂担当。最终却为世人所不容，选择了自我放逐、孤身西行——如此悲情的英雄，怎能不侠名远播、深入人心？

另一位悲情人物，却因情而痴，走火入魔。何以飘零去？何以少团聚？何以别离久？何以不得安？琴心剑魄，幻化成两个命途多舛的男子。一个貌似谦谦君子，谈吐举止无不令人如沐春风，心中却藏着丧心病狂的阴谋；一个像是恶煞凶神，木讷寡言几乎让人气急败坏，身上却蕴着肝胆赤诚的碧血。两个彼此交错纠缠的双生子，最终不得不拔剑相向。跟随两个奇男子的命运历程，我们领略了波澜壮阔的山河画卷、沧海龙吟的丝竹旋律，典雅浓郁的民族风情。而透过他们二人传奇的轮回，走入命运的终结点时，映入眼帘的，却是一位温婉如水的少女。“我愿意代替他的双眼，看尽繁花似锦云卷云舒；我愿意成为他的双脚，踏遍天涯海角山川万里”。这位因“死生契阔”而奔波终生的女孩子，将久违的感动，再一次奉与我们玩家……

风流总被雨打风吹去。昔日的经典，已成过眼云烟。但这些盛意拳拳心血杰作，我们却永远不能忘怀。只要这份孜孜以求的游戏精神尚存，即便在资本与市场大潮的裹挟下，民族单机游戏，仍能乘风破浪，扬帆远航。

只因——剑的传说，直到永恒！



《轩辕剑五》也已经走过了从原版到“汉之云”再到“云之遥”的三部曲


新一代的“剑网叁”能否承载老玩家的心路与寄托呢？



继《仙剑奇侠传》《剑侠情缘》之后，《轩辕剑》也即将登上电视屏幕

马克思·佩恩3

ROCKSTAR GAMES PRESENTS
MAX PAYNE 3

□辽宁 枫红一刀流
江苏 老黑

本作距前作发布已有9年的时光，而游戏中的马克思·佩恩也老去了8年，从一名干练的警探美男变成了满脸胡须，穷困潦倒的大叔。他的精神世界没有太多改变，仍旧为妻女的死悲伤欲绝，整日在痛苦与回忆中沉沦，借酒精麻醉自己，靠止痛药缓释身体的伤痛。

和前两作很大的区别是，本作场景不再是纽约破旧的公寓和阴暗的街道，而是流连于巴西圣保罗市的高级会馆场所，灯红酒绿，纸醉金迷。在剧情上不再采用静态漫画来衔接，而是运用了大量的过场动画，使得整部游戏如同一部动作电影。在画面效果上通过物体重叠、色差过渡、屏幕分割、关键字闪现等表现方式来反映马克思的避世心理，以及酗酒带来的恍惚感。在战斗部分新加入了生命值的设定，主角受伤后不能自动恢复，只能运用唯一的恢复道具——止痛药来补血，然而止痛药却非常稀少，容易造成主角陷于绝境，增加了战斗的难度。本作叙事方式与前作相同，采用非线性的叙述结构，大量运用倒叙和闪回的手法，逐步剖析马克思的内心世界。

MAX PAYNE 3 点评：从“文艺”到“普通”

成也“子弹时间”，败也“子弹时间”

“子弹时间”（Bullet Time，以下简称BT）与传统慢镜（高速摄影，再以26帧/秒速度进行回放）的最大不同在于后者的双时间轴特征。我们可以举这样一个例子：吴宇森暴力美学电影中的经典形象——小马哥在同敌人进行枪战的过程中，每当画面速度变慢，我们看到了宛如舞蹈般的射击动作，枪口喷涌而出的烈焰好似烟花盛放，但小马哥与敌人是处于同样的时间流逝速度中的，他不可能在同一单位的时间内做出双倍的动作。而在BT首次登场的《黑客帝国》中，Neo的行动是不受被拖慢的时间所影响的，这使得他可以作出“铁板桥躲子弹”和“史密斯无双”这样的绚爆动作来。

关于BT的起源究竟是《黑客帝国》还是《马克思·佩恩》游戏，一直争议不断，因为二者均是在1998年左右启动制作。但从本质上说，充满港产枪战片味道的《马克思·佩

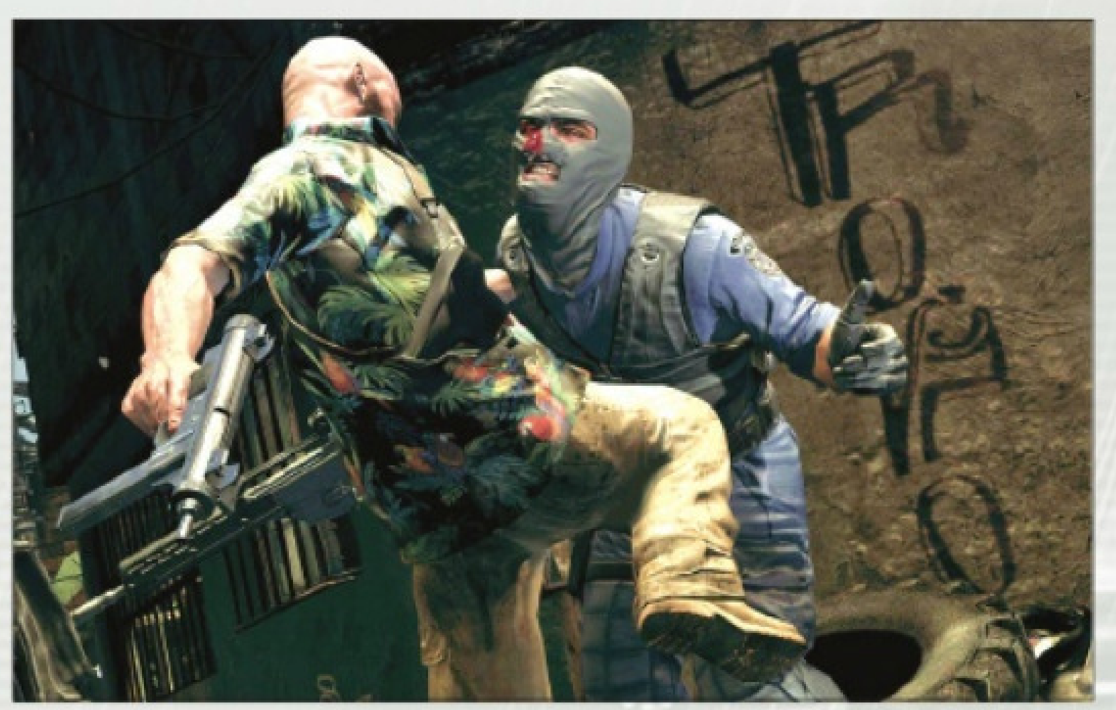


“子弹镜头”（Bullet Cam）只在消灭场景中最后一人的情况下才会主动出现，并不破坏游戏的流畅性

恩》，其慢镜头的作用其实是与“黑客”接轨的，即利用双重时间轴之间的错位，来提升主角的战斗力，而不是单纯地为视觉效果增色。在发动BT的状态下，场景中所有人（包括主角）的行动都进入慢速状态，但玩家对准星的移动和按键并没有任何延迟，这种时间轴之间的不平衡，赋予了玩家在射击（瞄准的精度、射速）上的巨大优势，使得主角能够在同样时间内锁定更多的敌人，发射更多的子弹。

然而，这一开创性的游戏方式，却存在着巨大的先天不足。它的本质，是赋予了玩家进入双倍射速、双倍反应时间且无敌的状态，其发动条件仅仅是“肾上腺槽尚未用光”而已。缺乏必要的使用限制条件，可以随时随地进入“春哥模式”，并且玩家不需要付出任何代价，使得游戏很容易进入“憋肾上腺——发动BT”的死循环，不仅很容易让人觉得厌烦，而且这种无本万利的买卖还能对TPS的其他游戏方式产生严重的干扰。

既要保留子弹时间这一MP系列的标志性特色，同时又使得游戏方式能够被广大动作射击游戏玩家所接受，Rockstar给出的解决方案是将子弹时间与时下属于TPS游戏标配的“掩体控”结合在一起。这种做法存在着很大的风险性：“掩体控”讲究的是先蹲好坑再打，本质属于防守反击，而BT则是完全将玩家暴露在敌人面前，在有效时间内实施火力最大化输出，本质上是全攻全守。这两个相互矛盾的作战思路和法则放到一起，最容易出现的问题就是两种玩法之间的失衡——掩体控爱好者干脆将Max演绎成Marcus那样的电锯铁血男，而BT控爱好则继续各种子弹集体舞表演，无论哪一种，都违背了设计者的初衷。



体术攻击的动作非常华丽，可惜每个动作基本上都是以开枪作为收招，因此大叔就别想玩什么无声潜入了



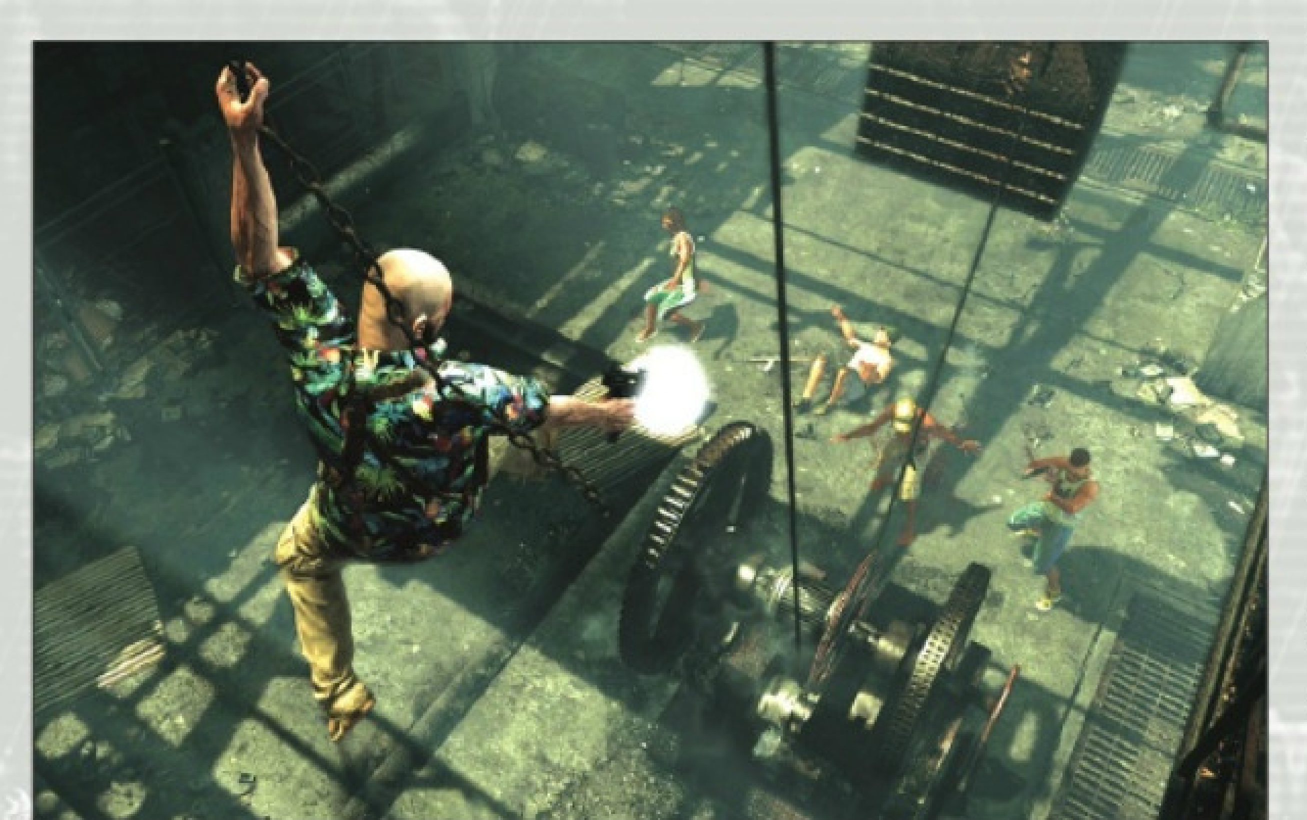
在《马克思·佩恩》之后，同样主打BT的《脱狱潜龙》就已经加入了掩体设计、体术攻击等元素，但子系统之间的平衡和难度并没有调整到一个合理的水准

将主菜变成配料

因此，《马克思·佩恩3》想要实现的就是要创造一款以动作射击为目标，以暴力美学为点缀的游戏。想实现这一点，扎实而严谨的射击系统，华丽的BT特效，二者不可偏废。看似一切都在想像之中的游戏方式，在经过细致入微的拿捏之后，使得两个互为矛盾与干扰的主打玩法变成了密不可分的整体。对于玩家而言，想在《马克思·佩恩3》中玩转子弹的集体舞，还需要用“美版小马哥”的各种惨死作为学习成本，方能用双枪谱写一出互动暴力美学的史诗。

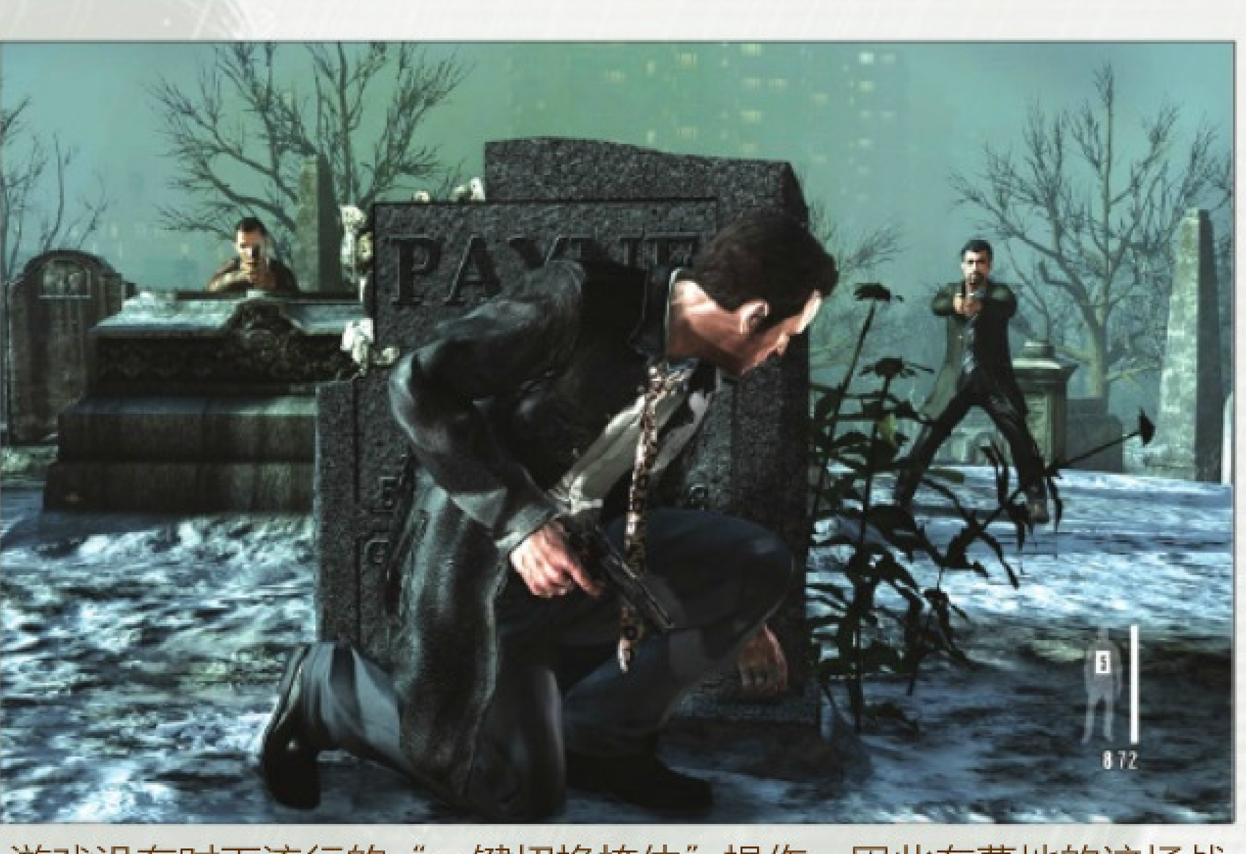
对于以《战争机器》为代表的正宗掩体控玩家来说，自从你第一次按下手柄上的X键控制小马贴墙开始，以往积累的一切游戏经验全部失效——游戏保留了前两作经典的磕药（止痛片）补血设计，你不再是内置强效自动复原能力的生化怪物，这就意味着一味窝在掩体后面同敌人磨血，最终的唯一结果就是把自己的血槽磨得底朝天。敌人的攻击欲望和杀伤力令人咋舌，尤其是在命中率的问题上，决不会用晃动的屏幕、飞溅的碎渣等视觉元素对暴露在掩体外忙于射击的玩家发出“注意躲避”的善意提醒。打中就是打中，被命中头部就是被爆头，近距离被霰弹枪喷一脸，神仙也救不活。一句话，主角并不是游走于体制之外的超人。在高难度下探出掩体开火，同敌人之间完全就是处于互秒状态。

除了系统设计师以外，AI编写人员也憋足了劲儿将玩家朝死里整，《马克思·佩恩3》应该是迄今为止所有掩体控游戏中敌兵包抄迂回意识最强的一款作品。与《神秘海域》相比，后者由于追求夺宝奇兵式的冒险电影演出效果，因此安排了许多拥有特殊攻击和防护装备的敌人，逼着Drake冲出掩体同他们发生充满戏剧性和观赏性的体术攻击。尽管在《马克思·佩恩3》中也有准军事武装、特警乃至“头盔加特林兵”这样的强力敌人，但从整体来看，他们都是靠手中武器和聪明的走位与主角交战，让你死也死得心服口服。最后想把玩家置于死地的是场景设计师们，在《马克思·佩恩3》中出现了许多掩体控玩家见所未见的环境，例如坡度落差极大的球场，道路单一但随时都处于360度范围攻击的码头，很容易陷入开阔地带火网之中的飞机场。一句话，光靠掩体吃饭，在《马克思·佩恩3》中简直就是寸步难行。而在一、二代游戏中靠子弹时间打遍天下的玩家们，现在单纯靠这一招也不再能够吃遍天。本


即便在制作组变更以后，《马克思·佩恩3》还是对《辣手神探》的名场面恋恋不忘

作即便在肾上腺槽用光的情况下也能发动慢镜飞身速射动作，然而全新的Eupophoria动作引擎在给敌人带去最为真实的受创动作效果的同时，也严重制约了主角马大叔的浮空乱射特技的发挥——不仅在飞身过程中一旦碰到环境物品就会立刻结束BT状态，而且即便成功完成这一过程，马叔也绝不会立刻以一个鲤鱼打挺，从地上站起来继续狂宰杂鱼，而是需要一个“爬起”的过程，无论你选择在这段硬直之后继续战个痛快，还是选择仰躺在地上开火，等待自己的都会是被刚才没有干掉的敌人当靶子打这一种结局。

《马克思·佩恩3》给掩体控和BT控各自的当头一棒，其目的是让玩家们意识到两种游戏方式中的任何一种，在游戏中单独使用都没有任何意义可言。在同时被五六个手持长枪短炮的敌人包围的时候，玩家要寻找能够保护自己侧翼的掩体，要考虑BT的分配，要随时注意试图侧翼包抄的敌人，寻找发动慢镜的时机，然后尽可能多地爆掉敌人的脑袋，还要计算什么时候飞身离开掩体，好补充本来就不够用的弹药。掩体是发动BT的前提和依托，BT是最有效率且安全度最高的战斗方式，二者互为前提与补充。



游戏没有时下流行的“一键切换掩体”操作，因此在墓地的这场战斗中，马克思的换位显得比较吃亏



由于游戏讲究爆头，因此霰弹枪的实用性并不高，不过用它来轰BT槽的效率非常之高

BT的补充方式在本作中也不再局限于单纯的击倒敌人，而是与动作射击系统很好地结合到了一起。当主角处于被压制状态（躲在掩体后方遭受敌人射击，尚未起身还击）的时候就能缓慢累积肾上腺槽，此外还能够利用本作逼真的命中效果来做文章，比方说一枪打中敌人的脚面使其暂时失去还击能力，再掏出UZI对着其上身狂轰，就能瞬间填满一条BT槽。在子弹不够的情况下，还有风险性更高，同时回报更大的买卖——一枪将敌人打出大硬直，再冲上前去实施体术攻击。这些设计旨在刺激玩家对规则进行合理的利用，用自己的思维来导演具有个人风格的暴力美学战斗场面，而不是全程靠几个固定动作飞来飞去。

前作玩家对《马克思·佩恩3》“狗尾续貂”的指责，主要的火力点在于文艺性的缺失，论点是纽约夜晚大雪纷飞下的独特意境荡然无存，黑色基调的缺失，对意识流表现手法（噩梦关）的放弃，当然最让人不爽的就是马叔性格的突变——以往桀骜不驯，不达目的誓不罢休，绝不与任何人妥协，用子弹解决一切麻烦的小马哥，现在居然化身成了对老板忠肝义胆，为基友两肋插刀，且怒发冲冠为红颜的护花使者。虽然编剧进行了大量的铺垫，可这种180度的人格突变，让老玩家们一时无法接受，这也是可以理解的。然而我们必须看到的是，在完成从“文艺”向“普通”的转型之后，游戏解决了前两代在Gameplay层面上的巨大缺陷，例如任务导向性的不足（无非就是到一个地方，然后找人杀人）以及单调乏味的游戏方式，并且将暴力美学特征与TPS的游戏系统有机结合到一起，让马叔的谢幕演出得以圆满完成。

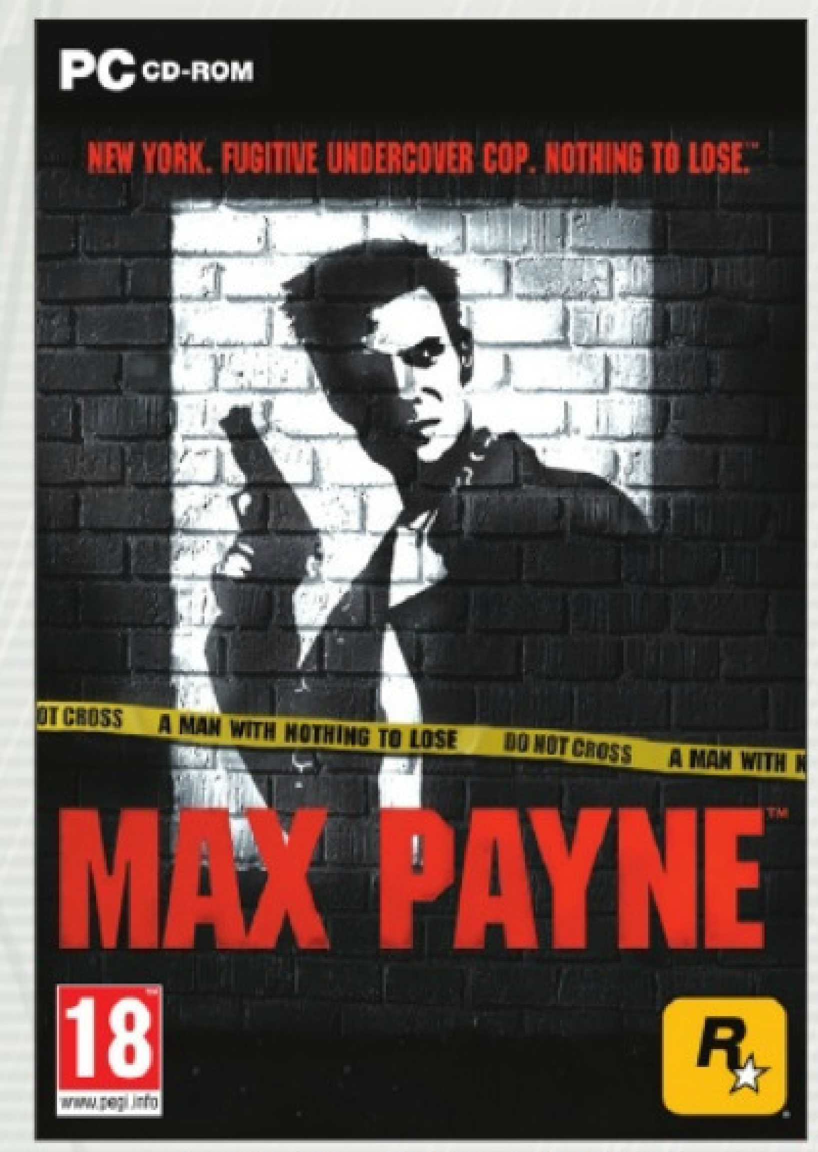
MAX PAYNE 3 《马克思·佩恩》系列回顾

《马克思·佩恩》的前两部作品都年代久远，一代发行于2001年7月21日，二代于2003年10月14日上市，距今也有9年的时光。尽管画面和光影效果与现在的技术相比有些简陋，但在那个时代却是巅峰之作。尤其是它把吴宇森电影风格的影像表现技巧以及电影《黑客帝国》的子弹时间运用到游戏之中，给当时的玩家带来前所未有的视觉震撼。此外这两代游戏的过场剧情均没有采用动画CG，而是采用静态图片来展示人物对话，如同在看一本漫画书。游戏的剧情起伏波折，注重塑造描绘人物的内心世界，透过不时的喃喃自语和自怨自艾，来反映马克思·佩恩复杂变幻的心态，将这个人物塑造得更加血肉丰富、真实生动。

《马克思·佩恩》剧情回顾

马克思·佩恩的妻子米雪儿是法律事务所的兼职科员，偶然得到了政府研制军事兴奋剂的情报而遭灭口，尚在襁褓中的女儿在此事件中丧生。

家人遇害，马克思的精神备受打击，变得抑郁消沉。之后主动转入禁毒署调查瓦尔基里毒品案，卧底毒品集团内部。知道马克思警察身份的只有两人，一个是他的拍档兼好友亚历克斯，也是禁毒署特工；另一个是上司B.B。



《马克思·佩恩》游戏封面

真相即将水落石出，马克思查出在纽约扩散的新型毒品就是军方研制失败的军事兴奋剂。他和亚历克斯在罗斯科地铁站接头，亚历克斯却惨遭杀害，而马克思则被诬陷为凶手。为了洗脱罪名，更为了深入的调查瓦尔基里案，他开始了流亡之旅。通过追击妓院老板温尼，他到达了北欧神石酒店，摧毁了由瘾君子组成的邪教组织，将暴戾乖张的罗皮诺击毙于祭坛之上。

之后马克思邂逅了美女职业杀手莫娜·赛克斯，她有一个双胞胎姐姐嫁给了意大利黑手党庞奇内罗家族的教父安杰洛，这个家伙正是罗皮诺的幕后老板。安杰洛是一个虐妻的变态狂，莫娜恨之入骨，想干掉他救出姐姐。当她得知马克思要对付庞奇内罗家族的时候，担心马克思因复仇心切而杀死自己的姐姐，便在他的酒里放入了毒品瓦尔基里，从而导致马克思的噩梦并被庞罗内罗家族打手“球棍小子”弗兰奇抓捕……

勉强逃亡的马克思力单势微，此时倒卖军火的俄罗斯黑手党老大维拉迪出现了，他是“具有荣誉感和道德的坏蛋”，也是庞奇内罗家族的对头。马克思只需帮他夺回被叛徒盗走的军火，就能得到复仇所需的一切武器弹药。

马克思杀进庞奇内罗家族的巢穴，干掉了三巨头：文斯、大佬皮雷特和死神乔伊。当他踢开教父安杰洛的办公室大门时，一个幕后的黑手出现了。她的名字是尼克莱·霍恩，纽约第一大公司——亚沙集团的总裁、大财阀。亚沙集团拥有政府背景，所控制的财富达纽约市一半以上，还控制着纽约最大的黑手党庞奇内罗家族，秘密生产销售新型毒品瓦尔基里。马克思的妻子米歇尔因为知道了他们的内幕，所以被尼克莱下令灭口。


《马克恩·佩恩》首创“子弹时间”游戏模式

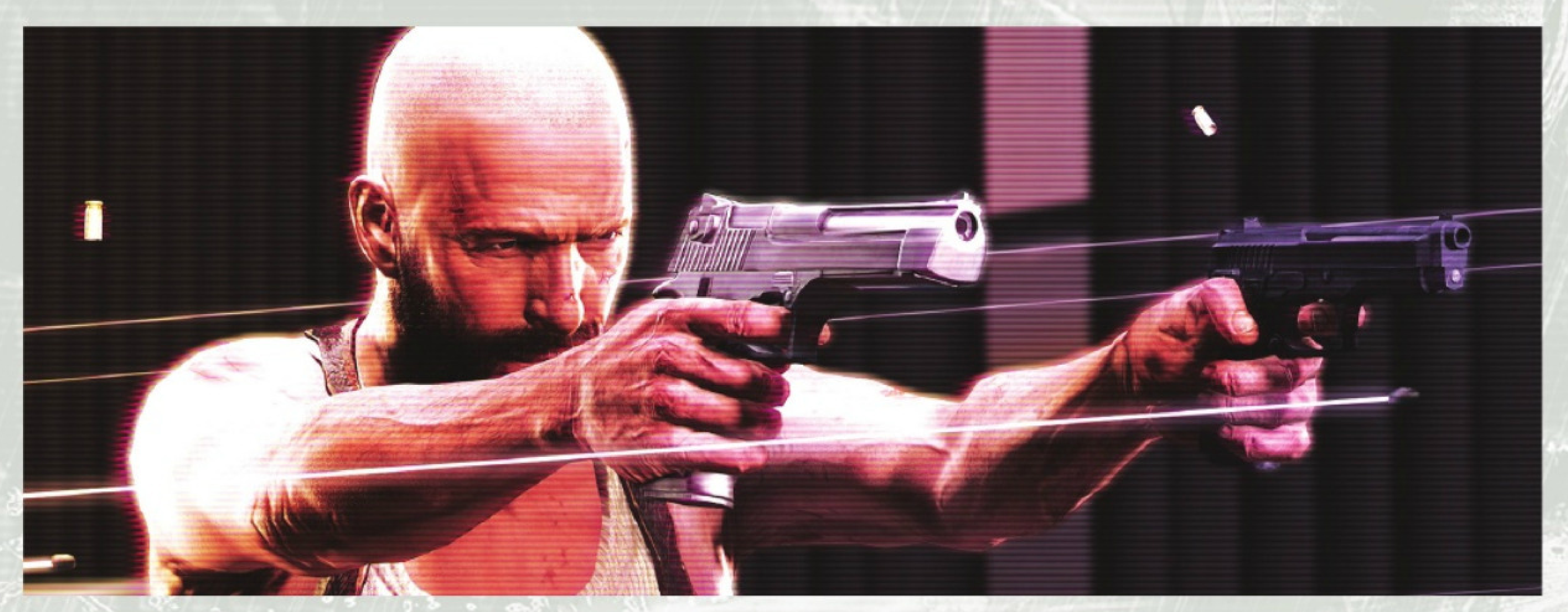


年轻的马克思·佩恩习惯于用子弹解决一切问题

就在马克思对前途充满疑惑的时候，见到了核心集团的阿尔弗雷德·沃登，这家伙早期曾参与军方瓦尔基里兴奋剂的生产，他不满霍恩的势力一家独大，并且霍恩还曾指使妓女偷录他的不雅视频以为要挟，便要求马克思解决掉霍恩。作为交换条件，他会利用掌握的政府资源为马克思脱罪。此时马克思发现，杀死搭档亚历克斯的凶手竟然是B.B——另一个知道他警察身份的人，并嫁祸于他，因此他别无选择，将这个警界败类消灭在地下车库中。

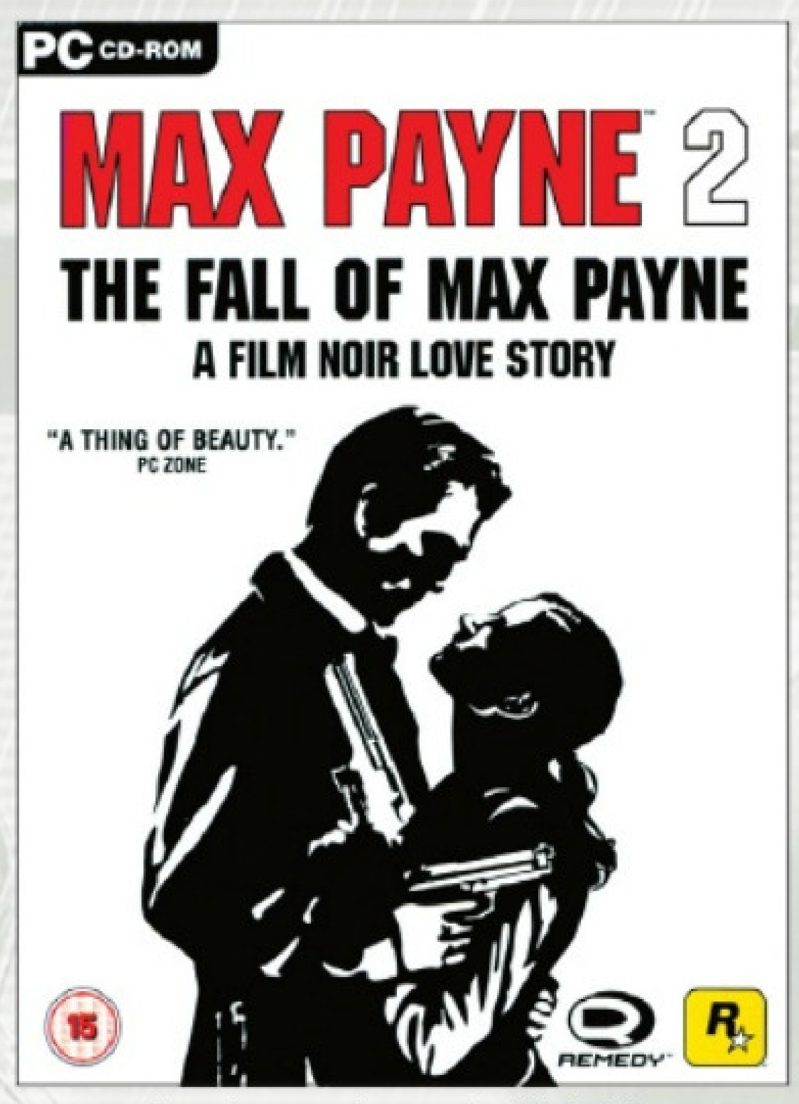
之后马克思杀进亚沙集团总部，再度遇到了莫娜，此番她是霍恩雇佣的杀手，目标就是除掉马克思。但莫娜没有执行她的任务，因为她认为马克思是一个“好人”。杀手们朝两人蜂拥而来，莫娜为了掩护马克思中弹倒在了电梯中。等马克思解决掉所有杀手返回电梯时，只看到地上的血迹，莫娜不知所踪。

马克思最终将制造毒品的邪恶财阀铲除，为妻子米雪儿报了仇，然后如释重负地向一直追踪他的白痴警察们投降。马克思被捕了……



《马克思·佩恩2》剧情回顾

核心集团的阿尔弗雷德兑现了他的诺言，马克思重获自由，并被塑造成打击毒品犯罪、拯救纽约市的英雄。但马克思对生活失去了希望，离开了禁毒署，回到基层当一名普通的小警察。



《马克思·佩恩2》游戏封面

在调查工厂的时候遇到一群“清洁工”，他们正在围袭俄罗斯黑帮老大维拉迪，马克思和这位老大颇具渊源，伸出援手救出了这位老朋友。在行动中看到大难不死的莫娜匆匆乘电梯离开，似乎不愿意以这种方式和马克思见面。

回到家中，莫娜找上门来，告诉马克思身处险境。未及深谈，便发现有狙击手在瞄着他的房间。逃离后的马克思来到莫娜的藏身之所，莫娜说那些清洁工的身份与核心集团有所关联，她已经联系到核心集团的线人科科安，能透露其中的内幕。于是两人赶往线人的住家，却发现那些清洁工已提前一步将科科安刺杀了。马克思在科科安的家里找到一张核心集团成员的照片，里面包括科科安、参议员盖特，还有阿尔弗雷德。就在马克思想要离开的时候，一直在控制室负责指挥的莫娜被警方逮捕了。

在警局牢房中，莫娜要求马克思释放她，她确信警局有核心集团的内奸，呆在这里就是一只待宰的羔羊。果然，清洁工袭击了警局监牢，莫娜在床底躲过一劫。马克思跟随莫娜来到住处，然后两人赶往清洁工的大本营——卡斯林保险公司的建筑工地。

这些清洁工实际上是一个暗杀团伙，他们在楼里囤积了大批军火，还藏有大量暗杀牺牲品的尸体。在莫娜的掩护和协助下，马克思大战清洁工，杀出重围。然而警察却包围了这里，马克思的新搭档温特森要以拒捕为理由杀死莫娜，激动的马克思开枪射中温特森，濒死的温特森也将马克思击伤。

马克思从医院逃离后，前去拜访核心集团的幸存者阿尔弗雷德，这位拥有强大势力的老人已是行将入木的癌症晚期患者。他告诉马克思，那个清洁工暗杀团伙的幕后操纵者就是俄罗斯黑帮的老大维拉迪。


女杀手莫娜成为与马克思·佩恩息息相关的重要角色


马克思·佩恩的故事在2008年被改编成了电影，由马克·沃尔伯格扮演马克思，米拉·库妮丝扮演莫娜


电影版（左）和游戏版（右）中的马克思·佩恩。主演沃尔伯格说他执意不肯去玩原版游戏的原因是怕沉迷其中，玩物丧志

于是马克思前往俄罗斯黑帮的饭店，然而维拉迪不在这里，却从一段电话录音中确定了搭档温特森的内奸身份。为了找到维拉迪的行踪，马克思前去找妓院老板温尼，此时的他被黑帮分子套上了棒球仔的服装，身上绑满了炸药。他要求马克思把他救出去，结果却掉进了可怕的陷阱，被维拉迪一枪击中头部。危急时刻，莫娜闯入烈焰焚烧的大楼，以神奇的一吻救回濒死的马克思。

得知俄罗斯黑帮正在攻袭阿尔弗雷德的宅邸，马克思和莫娜赶去那里，希望能找到维拉迪。闯进大厅的时候，马克思被莫娜击倒，原来她是为阿尔弗雷德工作的，不过她就像从前那样不愿对马克思痛下杀手。

莫娜被出现的维拉迪一枪射中，马克思只身上前与之搏斗，随后两人坠落进炸开的地窖中……

MAX PAYNE 3 《马克思·佩恩3》全收集剧情攻略

世上最难平复的痛苦，无疑是与亲人至爱的生离死别。马克思·佩恩原本是纽约城的一名警察，在妻子和孩子被残忍杀害后，几近疯狂的他在崩溃的边缘游走，开始一场如同梦魇的旅程，等待他的却是想像不到的选择和背叛……

距离那些事件已经过去了8年，马克思仍然陷于内疚和自责的泥沼中，每日借酒慰藉心中的悲伤，用止痛药来缓解身体的痛楚。他知道如果妻子在世的话，不会喜欢自己如此的颓废和潦倒，于是离开家乡来到了圣保罗，希望在这里开始新的生活。

极品	总评 9.0
制作	Rockstar Studios
发行	Rockstar Games
类型	动作射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.4
上手精通 Difficulty	9.0
画 面 Graphics	8.5
音 效 Sound	9.2
创 意 Creativity	8.8
剧 情 Story	8.8

操作键位

移动： W、S、A、D
冲刺： Ctrl
攀爬/互动： E
翻滚： G
开火： 鼠标左键
瞄准： 鼠标右键
填装子弹： R
掩护： Q
子弹时间： Shift
蹲下/卧倒： C
服用止痛药： Tab
拾取武器： F
选择主武器： 1
选择副武器： 2
选择双持武器： 3
选择双手武器： 4
选择手榴弹： 5
投掷手雷： 鼠标中键
狙击视角： WS

第1章 空中弥漫着腐朽的气息（Something Rotten in the Air）

马克思找到了一份工作，为当地的富豪名流提供安保服务。现在的雇主是地产商罗德里格·布兰科，他在总部举办了一场募捐慈善会，与会的都是圣保罗的富商政要。罗德里格的妻子法比亚娜是个美貌的女人。二弟维克托是位著名的政客，下届市长的候选人之一。三弟马塞洛是个年轻的花花公子，一杯香槟就能让他的头脑变成豆腐。

马克思凭栏喝着苏格兰威士忌，一旁的帕索斯说有些担心那些菜鸟保安，他有一种不妙的预感。话音刚落，一群匪徒涌进会场，劫走了罗德里格和法比亚娜。



罗德里格举办了一场慈善酒会，名流荟萃，富商云集

马克思望着匪徒逃走的方向追去，走廊上出现劫匪，按Shift键进入子弹时间，精准地将其爆头。按方向键和Space键纵身跃起躲避敌人的子弹，在慢动作中将余下的两名劫匪击毙。

调查走廊的末端，拾取【黄金枪 手枪PT92零件1/3】。黄金枪是游戏的收集元素，每支黄金枪拆分为3个部件，分散在关卡的角落，集齐它们组成完整的黄金枪，能够让手里的该武器变成黄金色，伤害效果增加10%，从而获得更多的击杀成就和奖杯。

肃清客厅里的劫匪，调查钢琴可以弹奏，在桌子上调查杂志，取得【线索1/2 名人杂志】。线索也是游戏中的收集元素，从中可获得一些背景信息。

穿过客厅末端的门到阳台，看到法比亚娜被一名匪徒劫持，沿屋顶滑下去自动进入子弹时间，将匪徒一弹爆头，救下惊慌失措的老板娘，将她交给帕索斯和马塞洛照料，自己继续寻找罗德里格。

乘电梯下行，在休息大厅遭遇4名匪徒，按Q键躲在掩体后，按鼠标右键瞄准。清完敌人搜索现场，在大厅转角拾取【黄金枪 手枪PT92零件2/3】，从尸体上拾取M500霰弹枪。往前看到一名匪徒冲出大门，按鼠标左键进入子弹视角，追踪子弹的飞行轨迹。按住鼠标右键可减慢时间，按鼠标左键连续射击。

在各场景中注意搜索止痛药，它是唯一的补血道具，一般会放在桌柜和医药箱里，按Shift键使用。

从地上换取鲁格米尼30步枪，下楼梯到地下停车场追上劫匪。躲在柱子后消灭企图攻上来的敌人，跑到对面推电闸打开大门。到停车场的另一边，右边标有B01的地方拾取【黄金枪 手枪PT92零件3/3】。沿着左边的斜道走过去，拾取【线索2/2 遗落的照片】。

跑到停车场入口，匪徒们正和外面的警员枪战，马克思上前将其消灭。有几名匪徒将罗德里格塞到厢式货车里试图逃跑，马克思一枪打爆货车左侧的轮胎，失控的货车撞到了墙上。

击毙从货车上跳下来的3名匪徒，打开车门，戴着头罩的罗德里格撞了出来，有两名匪徒朝罗德里格冲过去，被撞倒的马克思连忙将他们射杀。



尸横遍地，血流成河。望着这般场景的马克思心里有种负罪感，帕索斯劝慰他说，老板一家安然无恙，入侵的匪徒被全歼，这是最好不过的结局。

UFE（圣保罗反黑部队）进来清场，对战后幸存的匪徒随意枪杀，这种行径惹怒了一名便衣警察，谴责他们草菅人命。队长贝克尔傲慢地说谁也无权指责UFE的行为，言罢率队扬长而去。那名便衣警察埋头救治未死的匪徒，帕索斯推测他是个小字辈，或许是个编外人员吧。

第2章 不过就是第二好而已（Nothing But the Second Best）

几天后的夜晚，马克思陪着法比亚娜和马塞洛出去游玩，乘坐直升机赶往一间夜总会。那场劫持案让他们心有余悸，此行算是给他们压惊吧。法比亚娜的妹妹乔凡娜也来了，据说她在贫民窟工作，大概姐姐想向她炫耀自己的富有吧。

进入夜总会的舞厅，这里人声鼎沸，灯光绚丽。马塞洛进到贵宾室，发现最好的位子被球星克劳迪奥给占了，心里略有不爽，嘟哝着骂了几声。马克思置身欢场，身心生出一种厌倦感，只有借助酒精的麻醉才能忍受这些电子音乐还有马塞洛的唠叨。

突然，一群匪徒冲进舞厅劫走了法比亚娜和乔凡娜，马克思抓过一名匪徒撞碎前面的玻璃幕墙朝下层飞坠，一边朝楼梯涌下的匪徒射击。清场后不宜停留过久的时间，如果匪徒将人质劫走会导致任务失败，所以要尽快收集道具。


一群劫匪冲入夜店，劫持了法比亚娜和乔凡娜

爬到右侧的DJ平台，拾取【黄金枪 .38连发左轮手枪零件1/3】。沿楼梯跑上去，那道门从外面锁住了，于是折返大厅，从贵宾室的门里涌出一群匪徒。杀进贵宾室，调查克劳迪奥的尸体，取得【线索1/6 死去的球星】。调查吧台取得【线索2/6 酒吧传单】，在吧台里拾取【黄金枪 米尼-30零件1/3】。

上楼梯到2层包房，躲到沙发后清敌。在走廊遇到惊慌失措的人们，从地上拉起夜店经理，嘱咐他疏散人群。行至大厅，射杀所有匪徒，从左侧楼梯穿过包厢抵达DJ平台，拾取【黄金枪 .38连发左轮手枪零件2/3】。往前到卫生间，在中间的门里遇到退休警察，他从未见过舞厅枪战这么火暴的场面。马克思劝他别逞英雄，老实躲在厕所里，取得【线索3/6 前任警察】。调查破裂镜子下方的洗手台，上面挂着法比亚娜衣服的碎片，取得【线索4/6 被撕扯的裙装碎片】。

穿过储藏间来到厨房，在右边的桌子上调查报纸，取得【线索5/6 葡语报纸】。来到充满日本风情的茶室，看到匪徒强行将法比亚娜带走，那些家伙显然就是上周聚会的入侵者，帕索斯提到过的所谓暗影特攻队的黑帮分子。清理匪徒，在中部包厢的桌子上拾取【黄金枪 米尼-30零件2/3】。

离开茶室看到匪徒劫持着乔凡娜乘电梯上去，于是赶往天台停机坪。马克思射碎窗户跳到楼外的维护吊篮上，将要抵达楼顶的时候，匪徒的直升机朝这边扫射，吊篮的铁索被打断一根，马克思纵身攀上楼顶。

帕索斯驾驶的直升机赶来，马克思跃上直升机向帕索斯说明情况。朝楼顶的停机坪望去，一群匪徒正将法比亚娜塞进直升机，而乔凡娜则挣脱了匪徒逃跑。马克思决定先援救天台上的乔凡娜，从机舱里找到步枪，朝停机坪上的匪徒开火，解决掉5名匪徒。乔凡娜继续逃跑，马克思一路掩护她的行动，射杀那些追逐堵截她的匪徒，优先清除离她最近的家伙。

掩护乔凡娜进到楼里，停机坪上出现火箭兵，帕索斯躲避飞来的火箭弹，马克思被甩到了起落架上，倒悬身体射爆空中的火箭弹。在直升机要降落的时候，火箭兵再次现身，果决射爆火箭弹。

坠落到停机坪上，沿着乔凡娜

方才逃跑的路径前行，一路上遭遇敌人的阻击。由楼梯下到天台，往右边走找到一道双扇门，进到休息室拾取【黄金枪 米尼-30零件3/3】。返回，沿楼梯下去，清掉天台上陆续出现的敌人，再沿广告牌的平台杀过去，在平台末端拾取【黄金枪 .38连发左轮手枪零件3/3】。由广告牌后面的路走，进到方才乔凡娜进的建筑，沿楼梯拾到一条断裂的项链，取得【线索6/6 乔凡娜的项链】。

马克思终于在露天餐厅找到了乔凡娜，她牵挂着帕索斯的安危，不知道他们什么时候相好上了。现在的情况越来越糟，法比亚娜失踪了，马克思不知道该如何面对罗德里格。

第3章 一如往常的工作日（Just Another Day At the Office）

收到了绑匪的信件，布兰科兄弟在办公室里商量对策。维克托认为布兰科家族树大招风，绑匪是为了钱财而来，不如就舍弃点钱财换取大嫂的平安吧。

马克思和帕索斯赶到体育场，被暗影特攻队的人围成一团，只好放下枪械，将钱袋丢给他们。看台上枪声响起，一颗子弹洞穿了马克思的手臂，匪徒们带着钱袋一哄而散。马克思知道看台上有狙击手正瞄着他们，只有迅速逃离广场。



马克思和帕索斯赶到体育场和劫匪交易

进入看台下面的通道，帕索斯在前面开路，解决掉沿途的匪徒。马克思摇摇晃晃地跟随在后面，鲜血顺着手臂流了一路，感觉身体越来越虚弱。进到医疗室，帕索斯找来消炎药物和绷带给马克思包扎伤口，并交给他一支手枪。

离开医疗室遇到仓皇逃窜的暗影特攻队的人，此时有两种选择：消灭他们或放他们逃走。进入医疗室隔壁的办公室调查墙上的巨幅照片，取得【线索1/4 维克托的照片】。回到外面，走匪徒逃出来的走廊，调查左边染有血迹的门，取得【线索2/4 染血的门】。

乘电梯来到礼堂大厅，椅子上坐着流血的匪徒，帕索斯上前讯问他，那家伙惨叫连天，说狙击手不是他们一伙的。杀掉闯进来的3名匪徒，进到旁边的录制室，从地上拾取【黄金枪 M10零件1/3】。


在医疗室简单的包扎后，两人前去寻找暗影特攻队的劫匪

进入走廊，果断射杀从左边房间里冲出来的匪徒，拾取霰弹枪。沿走廊到楼梯间，来到体育用品商店，看到一群装备精良的佣兵处决一名匪徒。解决佣兵，不要跟随帕索斯离开商店，而是往回走，从鞋柜上拾取【黄金枪 M82A1零件1/3】。看到帕索斯在研究佣兵的尸体，佣兵的防弹衣可是高档货，这些人不是普通的黑帮分子。

回到体育场看台，迅速往前冲刺，躲避埋伏在控制室那名狙击手的瞄准红线，往右侧的门进到弧形走廊里，遇到一群匪徒，选择任他们逃走或是和他们枪战。调查走廊右侧柱子上的血手印，取得【线索3/4 染血的走廊】。


体育用品商店里，一群全副武装的佣兵射杀了一名匪徒

来到走廊末端，沿右边的斜坡上去消灭一名匪徒，守住控制室的门口解决掉两名佣兵，冲进屋里解决右端的狙击手。帕索斯拿到狙击枪，交给马克思一副耳机，耳机里传来佣兵们的呼叫声。透过窗户看到佣兵几乎要捉到那名拎钱袋的匪徒了，二人决定分头行动，马克思前去拿钱袋，帕索斯留在控制室掩护。

落身到看台，清理前方的佣兵，返回走到看台下层，往左转拾取【黄金枪 M10零件2/3】。进到战利品展厅，里面共有10名佣兵，躲在掩体后耐心清除。左侧是贵宾休息区，里端一排沙发上有【黄金枪 M10零件3/3】。展厅末端有一堆有关球星克劳迪奥的纪念品，调查取得【线索4/4 球星纪念馆】。

由展厅右侧的门穿出去，乘升降机到达看台顶端。纵身而下，在空中射杀下方的两名佣兵，然后沿着通道往右侧清扫3名敌兵。往回走，在栅门前拾取【黄金枪 M82A1零件2/3】。

遇到狙击手，马克思在帕索斯的掩护下顺利摸上塔楼解决掉他。不料帕索斯那边又发生状况，一群佣兵朝控制室赶去，而他的狙击枪已没子弹了。帕索斯要沿着看台的下方通道往左边逃，途中会在5个地方驻足，马克思用狙击枪掩护他的行动，清除四周出现的佣兵。由于距离较远，子弹飞行需要一段时间，所以在瞄准的时候需留有提前量。

帕索斯成功逃脱佣兵的追击，马克思让他赶到直升机那边，准备逃离这个鬼地方。通话的时候，一名狙击手盯上了马克思，他连忙逃离塔楼，沿着下方的走廊探索过去。来到一间监控室，透过监视器看到帕索斯潜行到某处房间，一群佣兵捉住了拎钱袋的匪徒，逼问出他们将法比亚娜关押在铁特河上游的码头里。佣兵将那名匪徒射杀，带着钱袋离开。



帕索斯拾取狙击步枪，留在塔楼里掩护马克思的行动

现在不但搞丢了老板娘，还弄没了300万美金，老板知道结果会有怎样的反应？不论如何，现在得逃离这是非之地。

要安全抵达直升机那里，需先解决掉那名狙击手。返回到足球场看台，清除上方的两名佣兵，沿着左侧墙壁跑上去，再沿顶部通道往右走，拾取【黄金枪 M82A1零件3/3】。进到院里清掉3名佣兵，爬竖梯到上方的天桥，解决铁塔底部的另3名佣兵，爬竖梯到巨大的灯架平台往右侧跳下，踢碎玻璃冲进屋子将狙击手踢飞，抬手将其击毙。

两人乘直升机离开体育场，现在知道了法比亚娜的关押地点，意味着一个美好工作日的开始……

第4章 谁来请我喝一杯（Anyone Can Buy Me A Drink）

回想和帕索斯的初逢，是在新泽西的一间酒吧里。

马克思在酒吧里不知白昼黑夜，只要有酒来者不拒，试着把自己灌醉，试着不要把事情想得太清楚。一群混混惹上了他，为首的是当地黑帮老大的儿子托尼。他不住的奚落污辱马克思，而马克思反唇相讥，托尼暴跳如雷拔枪相向。

帕索斯走进酒吧，将这些混混赶了出去，并执意请马克思喝一杯。帕索斯自称是马克思的警察同学，现在自己办了间保安公司，如今正在招募人手。马克思对于保安工作没什么兴趣，不过看在酒的分上没有当面回绝。帕索斯在酒吧里谈笑风生，左右逢源，很快就和一位女孩聊得如胶似漆。

托尼带着一群人杀气腾腾地返回酒吧，这些家伙显然不是街头小混混，而是黑帮分子。冲突中托尼砸晕了帕索斯结识的女孩，马克思不假思索地抬手一枪，子弹贯穿了托尼的前胸。从那刻起，他注定无法在新泽西立足了。

在酒吧展开枪战，注意不要伤到同伴帕索斯。在清完台球室的混混后，返回到酒吧的前门处，从墙角拾取【黄金枪 1991手枪零件1/3】。回到台球室，由左方的楼梯上到二层，拾取【黄金枪 1991手枪零件2/3】。

回到台球室的下层，推门到地下室，清完枪手到后面的厨房，从服务通道逃离酒吧。酒吧的后门外停着两辆轿车，一群黑帮枪手在商量着如何堵截两人。这里可尝试射爆其中一辆轿车，将他们轰杀过半。清完街面的枪手，返回酒吧后门的楼梯下，拾取【黄金枪 1991手枪零件3/3】。

沿街道继续清敌，带着帕索斯返回寓所。帕索斯望着凌乱的房间，说马克思不该如此潦倒颓废，像他这般优秀的人才应该过着风光无限的生活。说话间，寓所被黑帮分子包围了，为首的矮小老头儿就是托尼的老爸安东尼·马科。

清理走廊上





邻居布鲁尔冲出来救了马克思一命



帕索斯劝马克思离开这个是非之地

的3名枪手，回身调查屋子，在小桌上找到警徽，得到【线索1/3 马克思的纽约警局徽章】。在沙发旁的地上拾取【黄金枪 M500霰弹枪零件1/3】。

走廊上晃动着很多绿色的光线，外面的屋顶上埋伏着大量枪手。不用和他们交火，迅速冲过这里。从走廊中冲来成群的枪手，邻居布鲁尔推门出来，端着霰弹枪轰杀了最前面的枪手，和颜安慰马克思不要害怕，枪火会让人的灵魂变得纯净。说完他冲向那些纷纷涌来的枪手，引爆身上的炸药……

进到布鲁尔的房间，墙上贴满了关于马克思的新闻剪报，这位特立独行的邻居一定是将马克思当成了失散多年的兄弟，取得【线索2/3 报纸剪报】。在工作台的一角是一本日志，上面写着各种炸药的组装图和配方，取得【线索3/3 阴谋家的日记】。

回到走廊继续往前飞奔，躲避外面枪手的射击。来到爆炸地点，在木制楼梯右侧的房间里拾取【黄金枪 SAF 40 Cal冲锋枪零件1/3】。上楼梯到屋顶天台，清理埋伏的枪手，再返回天台入口，绕到后面拾取【黄金枪 M500霰弹枪零件2/3】。沿着天台继续杀过去，跳到水塔上，看到下方的天台站着6名枪手。水塔的声响引起他们的警觉，一阵枪雨挥洒过来，破旧的水塔朝他们的方向倾倒过去，在水塔倒掉前将他们全部击杀。否则，只有被他们爆头。

调查旁边稍高的楼顶，在墙边拾取【黄金枪 SAF 40 Cal冲锋枪零件2/3】。跟随帕索斯进到废屋，解决掉几名枪手找楼梯来到上层。往左侧的脚手架通道走，在末端拾取【黄金枪 M500霰弹枪零件3/3】。

和帕索斯从屋顶的天窗跳进一间汽车修理厂，这里的家伙一直在马克思的公寓附近偷车拆解零件来卖，今天就算是给他们点教训吧。清除这里的所有枪手，进到房边的小房间，从木桌上拾取【黄金枪 SAF 40 Cal冲锋枪零件3/3】。

离开修理厂，穿过一片栅栏围成的庭院，终于摆脱了黑帮的追杀。帕索斯打算带马克思去皇后区的朋友那里躲避风头，并问他是否愿意远走高飞……

第5章 苟延残喘的活着（Alive If Not Exactly Well）

乘快艇来到铁特河上游，帕索斯说抢走赎金的是黑色徽章佣兵团，应该有人将交易信息透露给他们。现在两人只有潜入暗影特攻队的基地，想办法救出法比亚娜。

登陆到岸上，沿着湿地走过去。调查铁网里的直升机，正是劫持法比亚娜使用的，取得【线索1/6 停好的直升机】。由左边跳下去，这里是堆放废船的垃圾场。找到一间大仓库，用消音手枪打断铁锁悄悄溜进去。来到另一边的码头，两名匪徒站在车前，一艘小船驶过，船上叫塞拉诺的家伙是他们的首领。等小船开走，用消音手枪击碎车轮下的砖块，滑下去的汽车将那两名匪徒撞进河里。

前面是间仓库，透过窗户射杀里面的5名匪徒，旁边的办公桌上有封拼贴的信，取得【线索2/6 勒索信】。打开卷帘门看到正前方集装箱里有3名匪徒，挥枪射杀，从尸体上拾取卡拉什尼科夫冲锋枪。往右转清掉几名匪徒，攀爬到集装箱上拾



两人乘快艇赶往铁特河的上游码头寻找法比亚娜

取【黄金枪 Micro 9mm冲锋枪零件1/3】。

沿着集装箱隔成的通道清敌，进到一间铁棚仓库里，找到捆有绳索的椅子、摄像机和法比亚娜的皮包，调查摄像机取得【线索3/6 摄像机】。穿出仓库，在庭院的右侧栅门前拾取【黄金枪 Micro 9mm冲锋枪零件2/3】。

沿着庭院左侧的楼梯进到修船厂车间，看到一个家伙把法比亚娜带走了。和这里的匪徒展开枪战，跳落到底部找掩体藏身。沿楼梯到二层平台通道，拾取【黄金枪 Micro 9mm冲锋枪零件3/3】。回到楼下，进入控制室打开车间的卷帘门，调查桌上的照片，取得【线索4/6 布兰科家族的照片】。

离开修船厂车间，对面的仓库突然冲出匪徒，迅速射杀。进到仓库，楼梯下的铺位有份报纸，登有布兰科家族的新闻和照片，看来是塞拉诺在这里筹划的绑架行动，取得【线索5/6 船库报纸】。调查仓库里的一间小屋，在桌上有份图纸，是夜总会的楼层平面图，取得【线索6/6 夜总会楼面布置图】。离开仓库走到一个集装箱里，拾取【黄金枪 LMG.30步枪零件1/3】。

返回仓库，由楼梯到二层通道，穿出去来到露天货场。这里埋伏着大批匪徒，看到手雷标志出现要及时转换位置。尽量躲在箱子后面，避免被敌人包抄。

推开大门进到院落，到前方的简陋棚屋里拾取【黄金枪 LMG.30步枪零件2/3】。进到旁边的控制室，操作控制台接通往码头的桥梁。沿着栈桥行进，清除沿途出现的匪徒。这里的跳跃只能沿着木桥的方向，若掉到水里是致命的。行进到十字路口，右侧是一道铁门，先往左边的通道走，在末端拾取【黄金枪 LMG.30步枪零件3/3】。回到路口进入铁门，沿着栈桥一路冲杀，看到法比亚娜被塞拉诺劫持到一艘轮船上。

轮船渐渐驶远，马克思身后的加油机被射中，他连忙跳进河里。身后的爆炸隆隆连声，火光将河面映红。爬上帕索斯的快艇，朝着塞拉诺逃离的方向追去。

马克思全力清除尾随快艇的匪徒，终于追上了塞拉诺的船只，匪徒朝快艇投掷燃烧瓶，要在它们坠落前击爆。不久快艇被一枚手雷炸坏引擎，帕索斯负责修理，马克思则清理沿岸的匪徒。一名匪徒站在左岸的吊脚屋平台上投来手雷，马克思及时将其击爆，平台上的燃气罐也随之爆炸，将这间大屋炸得七零八落。右岸有一家充气站，集中火力射击那只巨大的黄色储气罐，将站台的匪徒一举轰杀。

帕索斯修好了引擎，继续追赶塞拉诺的轮船，这时右岸的公路上出现匪徒的车队。前面的桥梁被一艘敌人的快艇撞毁了，沿着右边迷宫般的水道穿过去，一路上匪徒的快艇穷追不舍。

追上塞拉诺的船只，快艇沿着斜坡冲进了码头的船库，



帕索斯驾驶快艇，马克思负责清理敌兵



快艇穿过船库飞在空中



继而飞到了塞拉诺那艘船的上方，马克思拔出手枪清理甲板上的匪徒。可当快艇坠落水面的时候，船引擎彻底坏掉，法比亚娜还是被劫走了。两人功亏一篑，徒叹奈何。

第6章 女人、笨蛋和醉鬼（A Dame, A Dork, and A Drunk）

布兰科家族诸事不顺，罗德里格心如死灰，若能将法比亚娜救回来，他考虑将事业重心转移到其他城市。贝克尔队长劝他雇佣专业人士来提供保安服务，言语中对马克思和帕索斯不无讥诮之意。



罗德里格垂头丧气，心灰意懒

正说着话，办公室里响起警报，监视器屏幕上出现大批全副武装的佣兵，在各楼层展开屠杀和搜索。负责安全软件系统的技术员冲进办公室，说有人暗中破坏了公司的安全系统，需要赶到主机那里重启恢复，这样才能使所有的电子防御设施起到作用。马克思让老板和文员全部躲起来，自己带着技术员赶往机房。

推门来到办公室遭遇成群的佣兵，这里使用子弹时间或跳跃来清除正前方的敌人，再找掩体藏住身形，消灭侧翼的佣兵。清场后那名技术员跑向机房，不要着急离开，在办公室里收集下止痛药和道具。

从佣兵尸体上拾取MD-97L步枪，到左边的办公室里拾取【黄金枪 MD-97L步枪零件1/3】。右侧是维克托的办公室，在柜子上调查笔记本电脑，取得【线索1/5 罗德里格的电子邮件】。调查桌子上的文件，取得【线索2/5 关于法比亚娜的文件】。接下来和要技术员一起行动，不要误伤到他。他不需要特别的保护，敌人的注意力只在马克思身上。

进入会议室遭遇5名佣兵，从正前方冲了过来，切进子弹时间将其解决。然后调查左边桌上的建筑模型，取得【线索3/5 建筑模型】。往前来到办公室解决掉更多的佣兵，这些家伙装备精良，训练有素，显然是黑色徽章的成员。技术员吓得脸色惨白、心惊胆战。

走到门口的时候，楼顶发出清脆的声响，一批佣兵从天窗垂降下来，马克思回身投入更为艰苦的战斗。这里的敌人较为分散，建议找一处掩体躲着，优先清除每一名靠近的敌兵，并观察敌兵投掷的手雷位置，及时躲闪。清场后搜索办公室区域，找到几瓶止痛药。

来到机房，技术员成功重启系统，现在罗德里格可以使用这套系统来封锁所有入口，将自己置于铜墙铁壁之内。赶到中庭向阳台上的罗德里格汇报情况，然后动身清理下层的佣兵。

在中庭水池的木桥上拾取【黄金枪 MD-97L步枪零件2/3】。沿走廊前行，右墙悬挂着罗德里格、维克托和马塞洛的学生照，取得【线索4/5 学校照片】。

进到前厅看到前台小姐被枪杀，这时一辆吉普车冲进大厅，迅速举枪击毙驾驶座上的佣兵。躲到木箱后清理出现的佣兵，随后门口出现3名精英士兵，穿戴重装盔甲，中间的拎着轻机枪。先消灭两侧的助手，最后杀拎轻机枪的家伙，切到子弹时间打头。从展柜里拾取【黄金枪 MD-97L步枪零件3/3】，乘电梯赶往老板的办公室。

前台秘书说自从老板封闭了所有的门就再无消息。马克思敲了几下门没有回应。跑到楼顶，通过停机坪的通道进入办公室。罗德里格伏在办公桌上，被人从后脑一弹洞穿，鲜血流了一桌。马克思巡顾四周寻找线索，监控系统的记录光碟不见了。拿起桌上法比亚娜的相框，发现桌底有炸弹，连忙跳窗逃命……

办公楼被炸成一片废墟，显然不是一枚炸弹造成的效果。对手处心积虑，筹划周详。沿着废墟和火焰间的通道前行，在二楼办公室看到技术员被杀身亡，从一名佣兵手里夺取手枪。调查技


保护技术员赶往机房重启安全系统



一名佣兵说，他们真正的目标是马克思

术员的尸体，取得【线索5/5 死去的IT人员】。沿着废墟清理零散的佣兵，一间屋子里有3名佣兵试图开门出去，发现马克思便疯狗般地扑过来，将他们射杀后，连续按E键推倒一个橱柜过去。

走过危险脆弱的木梁，随着陷落的地板跌落底层，找到炸断腿的佣兵，询问得知这些黑色徽章的佣兵并不是为罗德里格而来，目标是马克思。法比亚娜被暗影特攻队关押在贫民窟里，一个叫新希望的地方。

看来杀害罗德里格的另有其人，必须要将他查出来。马克思决定和酗酒颓废的日子告别，回到寓所剃成了秃头。

第7章 以大自然的名义宿醉（A Hangover Sent Direct From Mother Nature）

马克思走在贫民窟的街道，感受到前所未有的轻松。法比亚娜就关押在这片区域，却不知从何查起，他打算到集会的地方碰碰运气。这时一个男孩过来搭讪，要介绍辣妹给他这个美国佬认识，将他引进一条隐蔽的小巷。

穿出巷道前面豁然开朗，男女青年们在广场上狂欢。马克思徜徉其间，被几名持枪的家伙逼到墙角，抢走了身上所有的钱，然后被一脚踢进了臭水沟。为了暗访法比亚娜的下落，马克思只得低调行事。顺着水沟来到小巷里，在一间棚屋内遇到安德斯，正是夜总会卫生间里见过的那名美国退休警察，他代表某个慈善组织在这里为贫困的孩子打疫苗，取得【线索1/9 前任警察】。

马克思被一群黑帮枪手抢走了身上所有的钱物

进入酒吧找了部公用电话，向帕索斯报告自己的行踪。在酒吧里遇到了便衣警察，就是当初在地下车库和贝克尔发生争执的那个家伙，名叫威尔森·席尔瓦。他给马克思看了一些照片，有暗影特攻队的首领塞拉诺，有黑色徽章的首领尼夫斯，还有尼夫斯的手下巴科迈尔和米洛等。他说维克托和黑色徽章的关系密切，而黑色徽章的行动也牵连到UFE，要马克思揭开其中的黑幕。

席尔瓦离开后，几名黑帮分子过来挑衅，解决掉他们。杀到台球室，从尸体上拾取卡拉什尼科夫冲锋枪。搜索酒吧，在方才与席尔瓦谈话的沙发前调查照片，取得【线索2/9 塞拉诺的相片】。到台球桌后面的卫生间拾取【黄金枪 Sawed-Off霰弹枪零件1/3】，再到走廊搜索每个房间，调查右侧第二间屋子的床下找到一名躲藏的游客，取得【线索3/9 观光客】。

离开酒吧，翻墙跳落垃圾场，避开身后的匪徒，这时空中绽放起烟火，是黑帮用来报信的，他们一定在准备热情接待马克思这位不速之客。沿小巷行进，清理纷纷涌现的匪徒，他们多在屋顶出现，居高临下，马克思必须不断寻找墙壁和掩体藏身，避免被多名敌人打到。在巷子里还会有一些小型气罐，击爆会对附近敌人造成伤害。推开一道栅门进入院落，这里有道浅蓝色的铁门，调查门左侧的黄色涂鸦，取得【线索4/9 低等帮派标志涂鸦】。

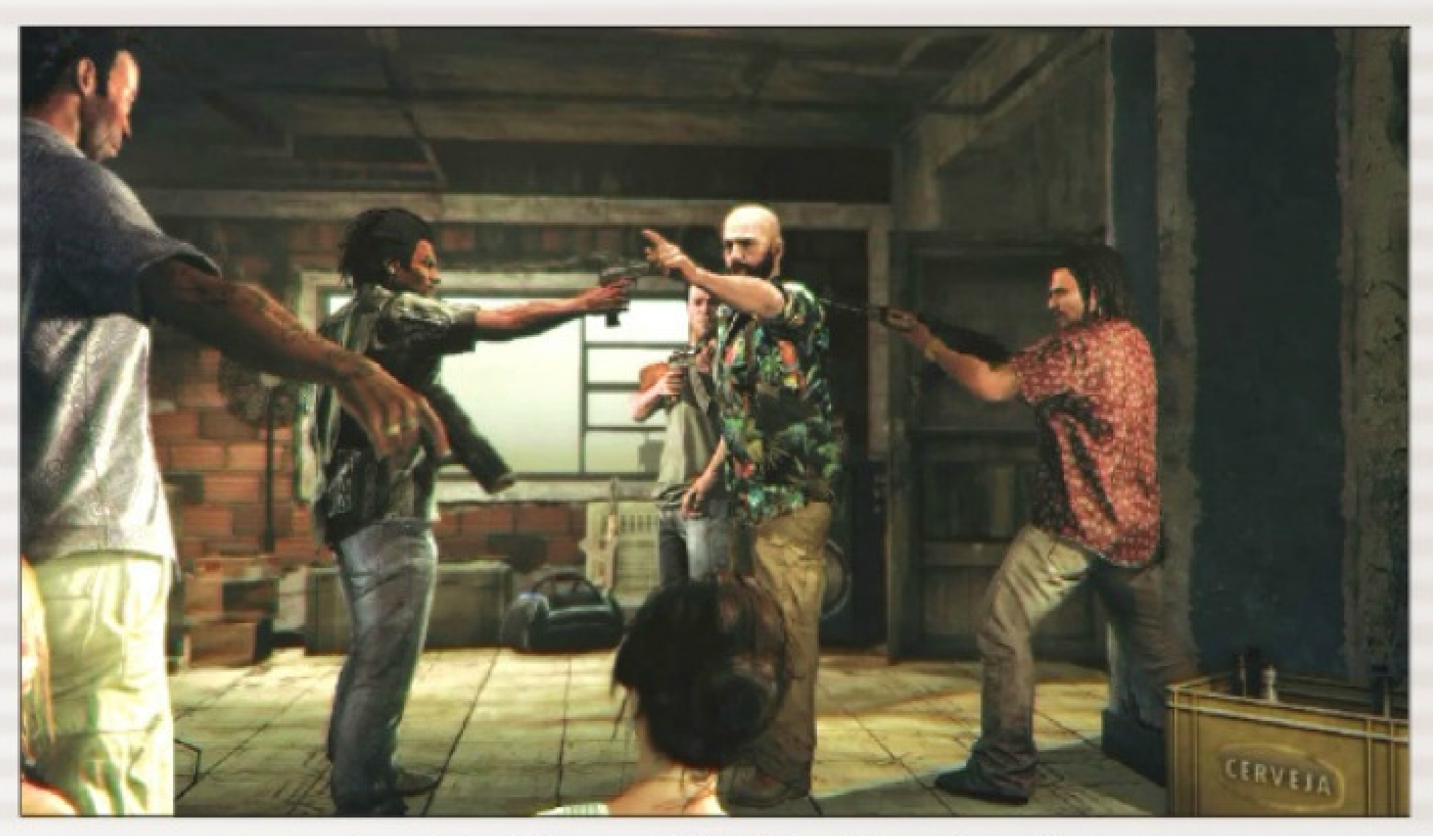
射碎锁头进入铁门，屋里传来女人的尖叫声，本以为是法比亚娜，却无意间闯进了帮派分子的疯狂派对，大批枪手朝马克思涌来，于是他一手抓住吊钩，一手射中绞轮的启动装置，身体随着吊钩升到空中，手中枪连续点射，自下而上击毙沿途所见的匪徒。

落身到建筑的顶层，先清掉近身的几名家伙，换取冲锋枪消灭对面平台上的几个匪徒。冲进小屋拾取带瞄准镜的米尼-30步枪，这是中远距离清敌的利器，用它透过窗户清掉对面平台的所有枪手。期间有敌人突然冲进小屋，及时回身应对。

离开小屋左转，从地上拾取【黄金枪 Sawed-Off霰弹枪零件2/3】。跳落底层，清除残余的匪徒。由梯子到对面的平台，调查几只铁桶的后方，拾取【黄金枪 SPAS-15霰弹枪零件1/3】。

沿走廊前行，上楼梯来到废弃的铁路运输站。穿过车厢推铁门进入庭院，在这里看到更为精壮强悍的匪徒。先往右边走，从地上拾取【黄金枪 SPAS-15霰弹枪零件2/3】。再往前走不远，调查墙上的涂鸦，取得【线索5/9 中等帮派标志涂鸦】。

沿楼梯一路上去，居民们纷纷关门闭户，空中再度燃放焰火，大批匪徒应声现身。马克思跳下平台往后面绕过去，从地上拾取【黄金枪 SPAS-15霰弹枪零件3/3】。往前到木制楼梯处，看到摆放着鲜花、蜡烛和足球的祭坛，取得【线索6/9 克劳迪奥的祭坛】。



马克思冲进房间，塞拉诺将法比亚娜一枪爆头

上木梯到废屋遭遇到一些精英级别的匪徒，快速爆头是最有效的解决之道。过木桥跳到下层沿巷道走出去，往右转找到一张传单，上面有乔凡娜和贫民窟儿童的合影，取得【线索7/9 乔凡娜的传单】。

来到一座小院，对面的蓝屋埋伏着匪徒，建议使用射速快、射距远的冲锋枪配合子弹时间来清理，用爆头来节省弹药。进到蓝屋，里面的桌上摆放着瓶瓶罐罐，还有包裹着白粉的塑料袋。穿到后面的小巷，进到下间屋子清除匪徒，调查桌上的毒品，取得【线索8/9 毒品袋子】。踢开门来到楼上，找到焰火、香烟和燃气罐制作简单的爆炸装置，将这里的毒品作坊摧毁。跳落到街道，调查前面的黑骷髅涂鸦，确定这里是暗影特攻队的地盘，取得【线索9/9 高等帮派标志涂鸦】。

往前望到戒备森严的小楼，那里是塞拉诺住的地方。大批匪徒从屋顶现身，有的投掷燃烧瓶，有的拿枪横扫。清掉几名匪徒，在底部一棵阔叶植物下面拾取【黄金枪 Sawed-Off霰弹枪零件2/3】。

沿曲折的楼梯和巷道接近那幢小楼，途中有个家伙准备发射火箭弹，快速将其射爆。来到楼外，透过窗户看到马塞洛和乔凡娜拎着箱子来赎人，和法比亚娜一起跪在地上。

马克思冲进屋里解救他们，愤怒的塞拉诺将法比亚娜一枪射杀，然后带着马塞洛和乔凡娜撤离小楼。马克思望着地上法比亚娜的尸体黯然神伤……

第8章 刻不容缓的死刑（Ain't No Reprievement Gonna Be Found Otherwise）

时间回到几个月前，马克思和帕索斯在杀掉托尼后，在新泽西一直逃避黑帮的追杀。这一天，马克思来到墓园悼念妻子，被一群黑帮杀手盯上了。

躲到墓碑后拔枪交战，解决掉前面的几名枪手，沿着墓地的山坡下行，赶到铁门处和帕索斯会合。推门来到一片高档墓园，身后传来汽车引擎声，迅速射杀车里的司机。

墓园里埋伏有大批枪手，先解决掉两侧楼梯上的，再射杀高层中间发射榴弹的家伙。沿楼梯底部往右侧走，在墓室前拾取【黄金枪 9mm自动手枪零件1/3】。沿楼梯到上层，更多枪手出现，耐心清除他们。院落右侧有座方柱状石碑，调查取得【线索1/3 瓦拉瑞的墓碑】。

来到广场，一群枪手在那边议论纷纷，马克思和帕索斯商量着分头夹击他们。帕索斯在行动时被他们发现了，遭到凶猛的追击。马克思从高丘一跃而下，将冲在前面的几名枪手击毙，救下帕索斯一命，而后就近躲到石碑后面消灭残敌。

沿右边的路走到末端，在花坛的旁边拾取【黄金枪 608Bull手枪零件1/3】。往前望到一道身影，以为是帕索斯，跟着他进入敌人的伏击圈，迅速切进子弹时间，将前方开阔地带的枪手解决掉，再躲到旁边的柱子后稳扎稳打。清场后，沿右侧放置骨灰的长廊走，从案台上拾取【黄金枪 9mm自动手枪零件2/3】。

穿过高层的喷泉平台和铁门，一个家伙用枪指头帕索斯的头，马克思举枪将其击毙，随后感觉到周遭细碎的脚步，枪手们纷至沓来。迅速冲到外围，朝两侧清理夹击的十多名敌人。调查正中亭子中的那具石棺，在石棺旁拾取【黄金枪 608Bull手枪零件2/3】。调查底层的一座墓室，取得【线索2/3 尼科尔的陵墓】。

往前遭遇守陵人被教堂里的狙击手射杀。帕索斯开枪吸引他的火力，马克思趁机摸到教堂的附近，从左侧透过窗户杀掉屋里的狙击手。进到教堂被一群黑帮枪手包围，马克思和帕索斯束手就擒。



一个家伙用枪指着帕索斯的脑袋

在教堂后见到黑帮老大安东尼，他愤怒地挥舞铁锹击倒了帕索斯，然后将铁锹扔给了马克思，在手下的搀扶下离开了现场。马克思在两名枪手的监视下挖起坟坑，突然用手里的铁锹朝一名枪手扬起泥土（鼠标左键），再就势砍倒另一名枪手，地上的帕索斯抢到手枪将他们射杀。

清掉附近所有枪手，调查一块最新的墓碑，取得【线索2/3 托尼的墓碑】。沿着小路穿过墓地，左侧有间雕像墓碑和雕像的作坊，进去找到洗手盆，在它旁边拾取【黄金枪 9mm自动手枪零件3/3】。

往前进入太平间，上楼梯进到教堂大厅，两人躲在讲台后阻击汹涌而来的敌人，从讲经台的下方拾取【黄金枪 608Bull手枪零件3/3】。在对面二层平台躲着一名狡猾的枪手，马克思爬楼梯抄到他身后将其击毙。看到有几名枪手朝着下层的帕索斯包抄，马克思从地上拾取冲锋枪他们一一扫杀。



近身处决教堂里的枪手

在办公室找到电话，帕索斯向朋友请求援助，准备带马克思逃离这是非之地……

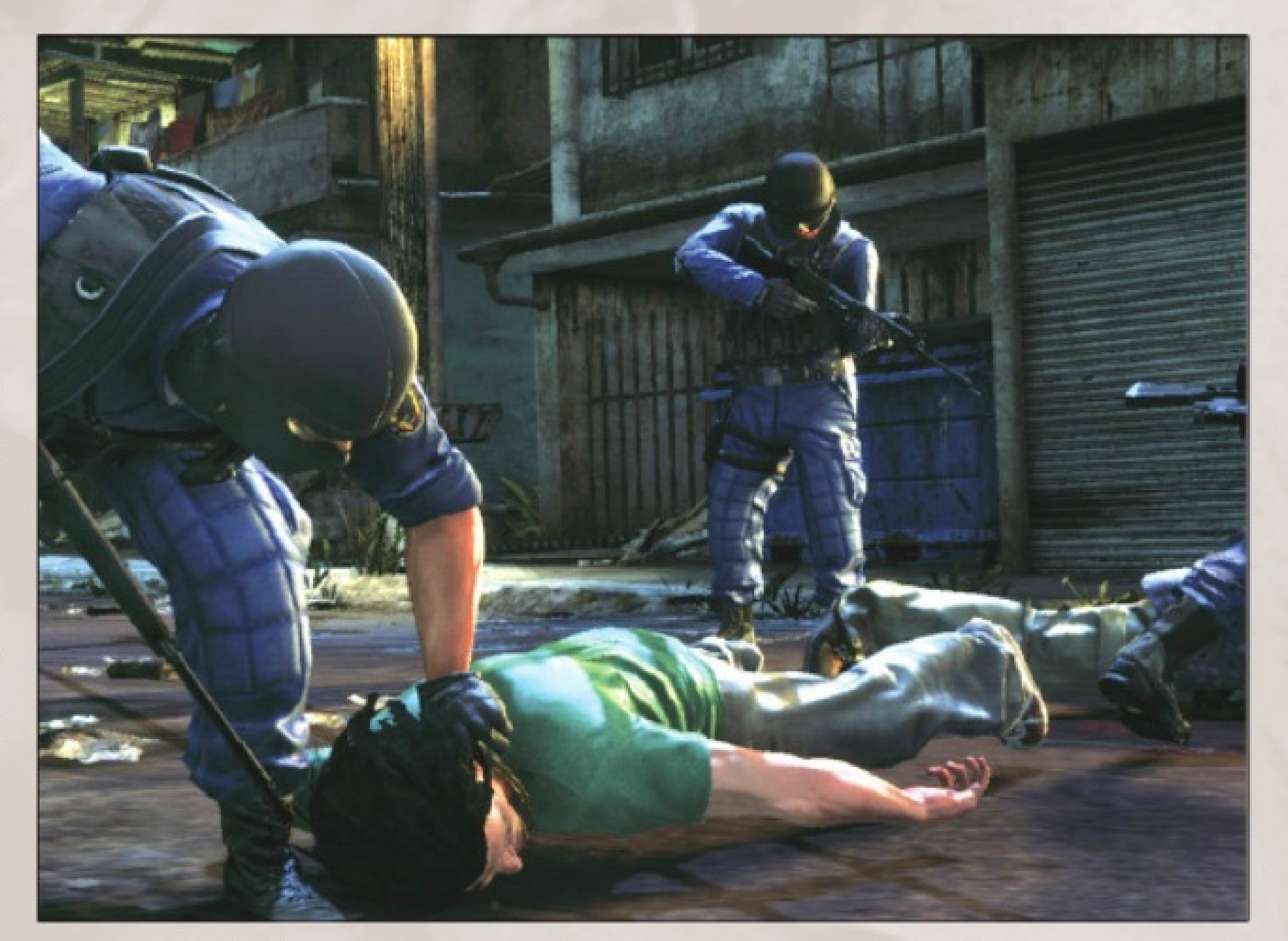
第9章 我回到这纷扰的世界中（Here I Was Again, Halfway Down the World）

木屋里的马克思望着法比亚娜的尸体无比感伤，旁边的匪徒不住地呵斥着，声音里透着不安和恐惧。马克思一把夺下他的枪，将他击晕离开木屋。此时UFE的军警进入贫民窟清剿黑帮，马克思打算利用混乱找出马塞洛和乔凡娜的下落。

下楼梯沿小巷前行，进到左侧房间调查尸体，取得【线索1/3 死去的黑帮分子】。穿过房间，成队的军警在街上搜捕，马塞洛和乔凡娜被几名军警带走。

沿着曲折的小巷行走，清掉几名军警进入一座小庭院，调查屋前的狭长过道拾取【黄金枪 De.50手枪零件1/3】。继续走，调查路右的军警尸体，取得【线索2/3 死去的UEF军警】。

闯进民居，惊恐的女主人躲进了屋子里，进入卫生间拾取【黄金枪 M972微型冲锋枪零件1/3】。离开民居，对面的楼顶埋伏着大量的军警，沿着右侧的楼梯跑下去，进到屋里透过窗户将对面的敌人消灭。跳窗到外面往右边走，空中出现一架直升机，沿着棚顶滑下去进入子弹时间，射杀机舱里的两名军警。随后机舱里出现火箭兵，射爆空中的火箭弹将直升机炸毁。


街巷里到处是UFE的军警，随意屠杀和抓捕平民

马克思跌落到一间民居里，出屋子下楼梯，在楼梯左侧拾取【黄金枪 M972微型冲锋枪零件2/3】。继续走，看到3名军警正在殴打平民，杀掉他们后调查平民的尸体，取得线索【线索3/3 死去的居民】。街道上的一群军警正在押运犯人，待他们离去后搜索附近的草丛，拾取【黄金枪 De.50手枪零件2/3】。前方是一段石阶，先往左边的栅栏走，拾取【黄金枪 M972微型冲锋枪零件3/3】。沿石阶上去，看到街道上的军警们将犯人赶到装甲车上。马克思小心翼翼地沿着楼外的边沿走过去，落身到另一侧的屋顶，清理前方木桥上和街道对面阳台里的军警。



看到UFE的巴科迈尔将抓来的俘虏都移交给了黑色徽章的米洛

沿着木桥走到街道对面，左侧有道栅门可以进去，在屋子里拾取【黄金枪 De.50手枪零件3/3】。如果这道门锁死，那么重新载入该存档点，争取在其他军警没有察觉的情况下迅速消灭桥上的两名敌人。

往左跳落到下层，沿阶梯消灭陆续出现的军警，进到小巷末端右边的仓库，马克思被两名小混混抢走了武器。跟踪UFE的装甲车看到惊人的一幕，UFE将抓捕来的俘虏都移交给了黑色徽章

佣兵团，这些军警和杀手居然勾结在一起。

马克思认出黑色徽章的巴科迈尔和米洛，席尔瓦曾在酒吧给他看过照片，他们都是尼夫斯的得力干将。跟随米洛来到一座小院，看到马塞洛被塞进汽车轮胎里活活烧死，而乔凡娜被米洛紧紧地抓住。马克思冲过去试图拯救马塞洛却徒劳无功，米洛推开了乔凡娜，抽出腰间的砍刀慢慢逼近。接下来按QTE指令，先是鼠标右键格挡他的长刀，再按鼠标左键夺刀，再按F键将他踢翻，再按Ctrl将其斩首。

救起乔凡娜逃到堤坝后面，两人躺了很久，等到人声渐稀才悄悄离去。马克思知道，乔凡娜在贫民窟目睹了亲人的死亡和惨烈的屠杀，对她心灵的创伤是再好的医术也无法修复的。

第10章 开车还是开枪？小姐（It's Drive or Shoot? Sister）

马克思和乔凡娜遭到军警和佣兵部队的通缉和追杀，在城里几乎没有安身之所。乔凡娜到公共电话亭打电话给帕索斯，然后赶到附近的废车处理场藏身，等候帕索斯赶来救援。

在车厢里，马克思得知乔凡娜怀有身孕。这时黑色徽章的佣兵进入废车场搜索，杀掉几名佣兵，乔凡娜突然冲了出去，而楼顶埋伏的两名狙击手正瞄着她，马克思连忙举枪将他们击毙。



带着乔凡娜逃离废车处理场

从旁边废弃的卡车后厢拾取【黄金枪 FAL步枪零件1/3】，跑到栅栏前和乔凡娜会合。穿过栅门，让乔凡娜躲在垃圾箱后面，马克思到前面的加油站探查，发现屋顶有名狙击手，下面也是人影绰绰。清场后跑到大门左边的休息室，调查柜台上的报纸，取得【线索1/2 官方报纸】。

回到垃圾箱后找乔凡娜，两人试图进入加油站的仓库，底层的大门从里边锁住了，马克思将乔凡娜举到一旁的平台上，她会放下梯子。爬到二层平台，闻听加油站外面人声嘈杂，佣兵们已经杀到，两人连忙闪进仓库。佣兵冲进仓库，马克思连忙将乔凡娜推倒，自己抓住空中的吊钩朝下面的敌人射击。

落身仓库底层，乔凡娜被困在二层平台无法下来。马克思进到旁边的储藏间，拾取【黄金枪 M4 Super 90步枪零件1/3】。然后跑到对面墙壁按开关，进入喷涂车间。

几名佣兵出现在平台上，乔凡娜沿着摇摇欲坠的平台奔跑。马克思朝佣兵脚下的平台射击，佣兵随着断裂的平台坠落下来。乔凡娜有惊无险，逃过一劫。

清理掉所有的佣兵，跑到墙边的工作台拾取【黄金枪 M4 Super 90步枪零件2/3】。乔凡娜按动开关放下楼梯，马克思跑去和她会合。来到隔壁车间，在平台上居高临下清掉中央绿色巴士附近的佣兵，进入巴士车厢拾取【黄金枪 FAL步枪零件2/3】。

来到后面的院落，前面办公楼的门锁住了，乔凡娜爬窗户进去开门。听到楼上人声嘈杂，马克思让乔凡娜等在这里，自己提枪悄悄走上楼梯。二层的办公室里人影晃动，一些佣兵正在此搜索着。清掉佣兵进到角落的办公室，从桌上拾取【黄金枪 M4 Super 90步枪零件3/3】。沿另一边的楼梯下去，调查右墙上的海报，取得【线索2/2 竞选海报】。

进入楼下的控制室，从墙角拾取【黄金枪 FAL步枪零件2/3】，用开关启动办公楼的安全门。乔凡娜被佣兵拿枪顶住了头，发出惶恐的尖叫。马克思冲出控制室，将那名佣兵一枪爆头。

来到停车场，前方涌动着成群的佣兵，马克思不由分说将乔凡娜拉上了一辆巴士，开车或者开枪任她选一样。乔凡娜没什么选择的余地，只有猛踩油门横冲直撞，而马克思站在车门处负责清理沿途的敌兵。行驶过程中，注意屏幕右下方的血槽，若没有及时清理敌人，车辆的血槽升满就会任务失败。要在适当的时机运用子弹时间来射击，精准有效。沿途的加油机不妨多开几枪，爆炸会造成范围伤害。正前方出现3名佣兵时，要优先射杀中间的火箭兵。

帕索斯驾驶直升机赶来，乔凡娜一失神将巴士撞到了楼里。马克思爬起来安慰失措的乔凡娜，要她赶往楼顶和帕索斯会合，自己则阻击纷纷涌来的佣兵部队。佣兵会不时地扔手雷过来，将它们在空中射爆。

清完佣兵后准备赶往楼顶，却发现帕索斯的直升机离开了，马克思的心里升起一股悲凉和失落。席尔瓦驱车赶到身畔，马克思坐进车里，愤恨不平地数落起帕索斯，曾经一起出生入死的兄弟，竟然对他弃而不顾。

席尔瓦怀疑帕索斯早和维克托和马塞洛有牵连，只是在利用马克思掩护他们的行动。这种残酷的推论，马克思不敢相信。席尔瓦问起他们在巴拿马的时候，曾发生过什么……

第11章 防晒油和变味的玛格丽塔酒（Sun Tan Oil, Stale Margaritas and Greed）

海风吹起，马克思站在甲板上，此行的任务是保护这艘豪华游艇上宾客的安全，看似无比轻松惬意的工作。进到酒吧和帕索斯饮酒，听马塞洛云山雾罩的胡扯一通，不觉喝得头重脚轻，大醉酩酊，于是踉跄着返回寝室倒头便睡。


马克思一边喝着酒，一边忍受着马塞洛云山雾罩的胡扯

朦胧醒来，听到走廊上传来杂沓的脚步声。察觉有异，拔枪蹑足推开房门，看到走廊上游荡着几名持枪匪徒，正在逐个房间搜索，原来整艘游艇遭到强盗的劫持！这些人的装扮貌似中美洲游击队的民兵。

马克思将走廊上的两名民兵清理掉，往前到餐厅，躲在正中的案台后，射杀埋伏在厨房里的敌人，大约有六七名。清理完毕回到走廊，进入走廊左侧的第一间屋子（5号），这是马塞洛的寝室，桌上有张纸条，写有马克思在霍博肯经常买醉的那间酒吧的名字，取得【线索1/8 关于马克思的字条】。进入走廊右侧第二间屋子（4号），这是帕索斯的房间，床上的被褥叠放整齐，显然他没回来过，取得【线索2/8 帕索斯的床】。调查餐厅后面的厨房，在里间屋子的墙角拾取【黄金枪 Super Sport步枪零件1/3】。

往前找到通讯器材，电台里有人在派遣手下到各处搜索。一名民兵在舱门外探头探脑，跟着他进到动力舱，将里面的敌人清掉，这时前后的舱门紧闭，损坏的设备燃起火焰，很快就会耗尽氧气，马克思连忙跑到两侧关掉供油管线的阀门。大火熄灭，前方的大门打开，门外的两侧埋伏有民兵。


抓住一个民兵充当肉盾，沿索道滑行到对岸

甲板上染着血迹，取得【线索3/8 血迹】。转身到上层甲板，射杀4名民兵，沿着右侧的通道走到末端，从地上拾取【黄金枪 Super Sport步枪零件2/3】。进到健身房，左侧的门前有滩血迹，小心翼翼地推门进去，休息室里有几名民兵正卖力地拆一道墙壁，似乎在找什么东西。将他们杀掉，调查圆桌上的报纸，刊登着新泽西黑帮火拼的消息，取得线索【线索4/8 丢弃的报纸】。调查刨开的墙壁，里面是只有一个空铁笼，取得【线索5/8 撬开的墙】。

穿过一间卧室来到走廊上，右侧的第一间屋子是达芙妮的办公室，桌上放着她的护照，取得【线索6/8 达芙妮的护照】。第二间屋子是达芙妮的卧室，消灭翻东西的民兵，在柜子上有个装满了名贵首饰的盒子。马克思感觉有些蹊跷，这些家伙把墙壁都拆了，却将整盒的珠宝弃之不顾，取得【线索7/8 达芙妮的首饰盒】。

来到船头甲板，射杀跳进来的3个民兵，回身到上层清除更多的枪手。穿过酒吧，进入左侧走廊，左岸涌现民兵，距离较近速战速决，运用子弹时间逐个爆头。穿过右边的餐厅，上楼梯到顶层的露天餐厅清敌。穿过两道门，调查左侧的墙壁，画像跌落露出保险箱，取得【黄金枪 AK-47冲锋枪零件1/3】。

进入驾驶舱，看到岸上的马塞洛和帕索斯，赶到岸边和他们会合。游艇上只见血迹，却不见

任何宾客的尸体，马克思感觉非常可疑，提议搜寻一船人的下落。两人沿码头行进，看到一些民兵聚集在一幢小楼的阳台上，利用索道越过河道到达对岸。

肃清了小楼里的民兵，回身搜索码头右侧的角落，拾取【黄金枪 AK-47冲锋枪零件2/3】。来到小楼二层，马克思纵身抱住了索道上试图逃跑的民兵，用他作肉盾抵挡弹雨，同时朝埋伏在对岸的民兵扫射。



在天台上看到整船的宾客被屠杀，残不忍睹

着陆后跑到右侧的角落拾取【黄金枪 SuperSport步枪零件3/3】。进入大厅射杀一名民兵，到柜台里打开一道安全门。进入船舶博物馆展厅，杀到二楼，沿着右侧的楼梯下去拾取【黄金枪 AK-47冲锋枪零件3/3】。穿过满是船舶模型的展厅，沿另一侧的楼梯上到三楼，调查两座人物雕像，取得【线索8/8 游客展示中心】。

穿过走廊上楼梯，沿着血迹来到天台，看到整艘游艇上的宾客都被屠杀了，尸体杂陈，血流匝地，惨不忍睹。

………

马克思从思绪中抽离出来，席尔瓦认为屠杀整艘船的人与维克托和马塞洛脱不了干系，甚至帕索斯也牵连其中。作为布兰科家族老大的罗德里格坐拥巨大的财富，而维克托和马塞洛却没什么财产，所以他们两兄弟联手策划了一系列的行动，为的是夺取家族的财富。而马克思不过是为他们的行为作掩护，傻瓜一样被玩弄着。

为了印证自己的推断，席尔瓦让马克思前往皇宫酒店调查。UFE在贫民窟抓捕的那批黑帮分子移交给了黑色徽章，被送进酒店后音讯杳然。

第12章 拯救穷人的美国英雄（The Great American Savior of the Poor）

由地下通道进入酒店大楼，这里废弃已久，垃圾成堆，涂鸦满墙。往前看到火光，两名佣兵正往火炉里投放尸体，空中弥漫着焦臭的味道。等他们离开，调查推车取得【线索1/6 担架】。进入左边的储藏间，在墙边找到一个长条形的弹药箱，上面印有UFE的字样，看来UFE和黑色徽章关系非常的紧密，取得【线索2/6 弹药箱】。

继续走，方才那两名佣兵乘电梯上去。来到上层将那两名佣兵射杀，拾取步枪后到左边的房间拾取【黄金枪 RPG零件1/3】。往前清理出现的佣兵，在房间末端的走廊用墙上的开关打开黄色安全门。

左侧是一条走廊，右侧是有塌陷大坑的房间，先沿走廊清敌，在推车后面拾取【黄金枪 FMPG3S狙击步枪零件1/3】。跳下大坑攀爬到对面的房间，从木凳下找到一张复印纸，取得【线索3/6 帕索斯的身份证】。墙上粘贴了多幅马克思和席尔瓦的照片，看来两人有很多的粉丝，取得【线索4/6 墙壁照片】。



塞拉诺朝变态医生怒目相向

进入左侧走廊，引爆末端的燃气罐，将那里的佣兵轰杀并炸开后边的铁门。上楼梯到右侧卫生间拾取【黄金枪 RPG零件2/3】。往前进到储藏室，货架上堆满了UFE的军用物资，UFE和黑色徽章勾结的传闻并非空穴来风。

在屋里找到那些从贫民窟捉来的俘虏，其中一人正是暗影特攻队的首领塞拉诺，现在是一只无所归依的丧家犬，一身的伤痕定是遭受了不少折磨。马克思将俘虏释放，然后沿着一道电梯井爬上去，来到露天泳池前的屋子，遭到佣兵的攻击，从推车旁边拾取步枪，消灭门外的3名佣兵，跑到右侧柜台后拾取【黄金枪 FMPG3S狙击步枪零件2/3】。越过泳池是露天餐厅，杀进屋里调查左边柜台上的报纸，报道中说维克托由于家族遭遇的不幸，在市长竞选中获得很多的同情票，马克思忍不住去想，这会不会是他计划中的一部分？取得【线索5/6 报纸】。

进入医务室，看到一名医生正给人开膛剖腹。马克思察觉到其中的诡异，望着空中的袋子里装满了各种器官，愤怒地质问医生到底在做什么勾当。医生语无伦次地辩解起来，将一叠的钱塞到马克思的怀里。马克思猜出端倪，原来黑色徽章在从事活体器官黑市交易，UFE也参与其中。这幢曾经灯火辉煌的五星级酒店，现在竟成了藏纳罪恶的地方。

这时塞拉诺闯进医务室，朝着医生怒目而向，看来这医生杀了他不少兄弟。马克思没有管他，任由他抓起手术刀朝医生走去……

离开医务室沿大厅前行，在右边的圆桌和沙发后拾取【黄金枪 FMPG3S狙击步枪零件3/3】。进入军械库，收集到一袋塑胶炸药。分别在3根红色的柱子上安置炸药，清除出现的佣兵。再回到方才的军械库，从货架上找到维克托捐助黑色徽章的收据，他和黑色徽章之间的关系昭然若揭，这就不难猜出体育场交易的情报是谁透露给黑色徽章的。

来到楼外的简易脚手架，拾取狙击枪狙杀对面楼里的两名狙击手，再清掉其余佣兵。换回枪械，进到上层清理佣兵，到楼侧的阳台角落拾取【黄金枪 RPG零件3/3】，再往3根红色柱子上安置炸药，其间有敌兵出现。

放完炸药，举着遥控器来到天台，在停机坪遇到黑色徽章的首领尼夫斯，唇枪舌剑的一番激辩后，愤怒的马克思按下手中的遥控器。爆炸声轰轰不绝，大楼即将倒塌。



马克思举着遥控器来到天台的停机坪前

清理敌兵，马克思朝停机坪后面杀过去，沿着通道清理佣兵。屋顶出现一名身着重甲的机枪手，马克思躲到掩体后运用子弹时间狙头，打掉头盔后再将其击毙。

楼顶发生震荡，马克思跌落在地上，尼夫斯站在他身前，狞笑着抬起枪口。一声枪响，尼夫斯倒了下去。是帕索斯开的枪，危急中救了马克思一命。他承认和维克托、马塞洛两兄弟算计罗德里格，但对于暗杀老板和器官买卖的事毫不知情。

马克思刚拣回一条命，听帕索斯如此一说，对他也恨不起来。直升机刚刚起飞，下方的皇宫酒店轰然倒塌，在浓重的尘烟中化为一堆瓦砾。

第13章 坏脾气的光头佬（A Fat Bald Dude With A Bad Temper）

帕索斯决定带着乔凡娜远走高飞，马克思前去送行，和帕索斯握手道别，冰释前嫌。

席尔瓦通过调查，确定UFE的贝克尔参与军火走私、暗杀和活体器官交易，同马克思商量如何解决这个家伙。贝克尔整天躲在总部大楼里，要接近他只有深入虎穴，棋走险招。



帕索斯决定带着乔凡娜远走高飞，马克思前去送行

马克思来到UFE总部自投罗网，被押送审讯室饱受皮肉之苦，看墙上的时钟约摸和席尔瓦约定的时间快到了，便出手将两名军警打晕抢过手枪，悄悄来到监狱的走廊上。发现监狱发生暴动，逃出监牢的囚犯和军警陷入对峙和混战，这就是席尔瓦的杰作。



马克思自投罗网，被一群军警押进监牢

穿过铁栅门，往左边的牢房外拾取【黄金枪 MPK冲锋枪零件1/3】，沿着地上的血迹前行，两名军警正在讯问两名囚犯。射杀军警，囚犯趁机逃跑。右侧有间冒着蒸汽的浴室，在墙角拾取【黄金枪 LAW火箭筒零件1/3】。往前穿过两道牢门，沿血迹左转，在牢房里找到当初在酒吧遇到的那名观光客，取得【线索1/7 观光客】。

来到大厅，几名手无寸铁的囚犯被军警击毙。马克思躲在柱子后面与军警交战，这些对手装备精良，皮厚血多，戴头盔的打头要两弹才能解决。清完所有敌人后进到对面的办公室，调查右侧桌上的笔记本电脑，里面有份逮捕令清单，没有任何在贫民窟抓捕的计划，取得【线索2/7 监狱记录】。

打开安全门来到庭院，空中下起倾盆豪雨，高处有辆装甲车朝这边扫射，一名囚犯试图用火箭筒轰掉它，结果被装甲车射杀。马克思躲到掩体后，利用装甲车填弹的空隙冲过去，从尸体上拾取火箭筒，将它炸成一堆废铁。

进到地下车库，在左侧垃圾箱后面拾取【黄金枪 LAW火箭筒零件2/3】。由右侧的门出去，上楼梯来到街道，将左边的3名军警击杀，再到右边拾取【黄金枪 G6 突击步枪零件1/3】，然后返回进入前方建筑。

来到健身馆，消灭大厅里的5名军警，进到左边的男厕拾取【黄金枪 MPK冲锋枪零

件2/3】。往前清掉厨房里的敌人，调查厨房案台下面，拾取【黄金枪 G6 突击步枪零件2/3】。进入走廊对面的办公室，在桌上找到支票，料想是贩卖器官赚来的，取得【线索3/7 支票】。

进入大厅，消灭对面控制室里的军警，然后到左侧办公室拾取【黄金枪 MPK冲锋枪零件3/3】，到右侧办公室拾取【黄金枪 G6 突击步枪零件3/3】。进入控制室，通过监视器看到从电梯出来一群全副武装的军警，躲到墙边将他们全部猎杀。


近身处决

乘电梯到5层，出电梯往右转解决掉前台里的敌人，进到办公室继续清敌，这时出现厚盔重甲的机枪手，切进子弹时间全力狙头。

进入出口左边的办公室，调查桌上的笔记本电脑，取得【线索4/7 关于席尔瓦的文件】。进到右侧第二房间，调查桌上的文件，取得【线索5/7 政治文档】。从尸体上拾取磁卡开门进入会议室，调查屏幕前的投影机，按Y键播放幻灯片，取得【线索6/7 幻灯片】。

进档案室清理敌兵，楼梯间里有枚催泪弹，迅速往上层跑，射掉墙壁的网罩爬进排风通道，没爬多远就跌落到一间屋里，迅速击杀背对的军警。

在这间机房里找到布兰科家安全系统的数据光盘，看到射杀罗德里格的人是巴科迈尔——贝克尔的得力助手。来到实验室，找桌子藏好身形，从右侧的窗户跳进来一群军警。

推门见到巴科迈尔，这家伙转身便跑。马克思望着他的影子追过去，前面是一间大办公室，右侧窗外的阳台上站有成排的敌兵。马克思扑倒在办公桌上，利用滑动的瞬间朝窗外的人影射击。落地后躲到柜子后，将残余的敌人清光。

杀进军械库，调查架上的防弹衣并穿上它，取得【线索7/7 防弹衣】。操作右边的控制台打开安全门进入训练场。沿着绿色的箭头走，清理沿途出现的军警。进入末端的红门来到靶场，在沙袋的另一侧拾取【黄金枪 LAW火箭筒零件3/3】。

进入大厅，巴科迈尔派遣手下围剿马克思。杀到底层，巴科迈尔在二层平台现身，此时无法直接射中他，但可以朝他头顶的天花板射击，坠落的天花板会将他砸跑。继续射他头顶的通风设备，等他露出头来，再切进子弹时间一弹爆头。

进入贝克尔的办公室，愤怒的马克思抓住贝克尔，这时维克托在背后出现。他们果然是一丘之貉，马克思放开贝克尔，将目光转向维克托，听他悠然自得的一番表述。马克思突然欺身上前将维克托撞倒在地，劈手夺下他手中的枪。这时背后传来电击的灼痛，原来是遭到了贝克尔的偷袭。

等马克思站起身形，贝克尔和维克托已经逃走，推测他们会赶奔机场，利用那里的私人飞机逃离此地。

第14章 最后的王牌（One Card Left to Play）

马克思赶到机场大厅，很快引起警卫的注意，于是冲进行李检查站，沿着传输带进到货物托运中心。切到子弹时间消灭最近的几名敌人，然后跳到大厅的一角藏好身形，慢慢清理天桥上的敌兵。而后在传输带的末端攀爬上平台，拾取【黄金枪 扶轮榴弹发射器零件1/3】。

攀爬到上层天桥，也可以由楼梯上去，朝天桥末端的双扇红门走，在它的右侧还有道双扇门，穿过它在平台角落拾取【黄金枪 扶轮榴弹发射器零件2/3】。

穿过红门进到走廊，解决掉游荡的几名士兵，到附近的几间后勤办公屋里收集止痛药。在走廊的末端有两道门，先进右侧的浴室，在里端的洗浴间拾取【黄金枪 扶轮榴弹发射器零件3/3】。再调查另一边的厕所，见到曾在夜总会和贫民窟见到的前任警察，取得【线索1/1 前任警察】。回到走廊进对面的门，穿过卫生间来到候机大厅。



射杀左侧电车里的敌兵

马克思躲到行李车后面清理大批的军警，由右侧的楼梯上二层，过天桥到左侧往回走，在通道的末端拾取【黄金枪 RPD步枪零件1/3】。回到底层，调查大厅左侧登机口的接待台里面，拾取【黄金枪 RPD步枪零件2/3】。

跑到大厅的末端打开卷帘门出去，前面有两批军警飞奔过来，躲到掩体后逐个射杀。沿自动扶梯下到车站，此时电源被关闭，前方出现敌兵。清敌后进到控制室恢复电源，出来后遭遇更多军警伏击，清场后进入左侧的车厢。

电车缓缓行驶，在左侧出现另一辆电车，里面埋伏着众多军警，马克思守在窗口消灭他们。车厢里有个弹药箱，可以无限补足弹药。有敌人从直升机空降到车厢里，利用烟雾弹朝马克思的方向冲锋。躲到掩体后沉着应战，优先射杀冲出烟幕的军警。清完这批入侵者，发现电车即将撞到终点的墙壁，于是纵身朝左侧的车厢跃去。穿过窗户落身车厢，伏地射杀前方的3名军警。往车厢的尾部走，拾取【黄金枪 RPD步枪零件3/3】。

抵达站台，一路清敌来到机库。维克托登进机舱，贝克尔正部署手下防守。马克思径直朝他们走去，嘴里发出清脆的口哨声。贝克尔拎着榴弹枪和盾牌跑到了登机车上，不时地朝马克思发射榴弹。在他的下方，大批军警朝马克思汹涌攻来。

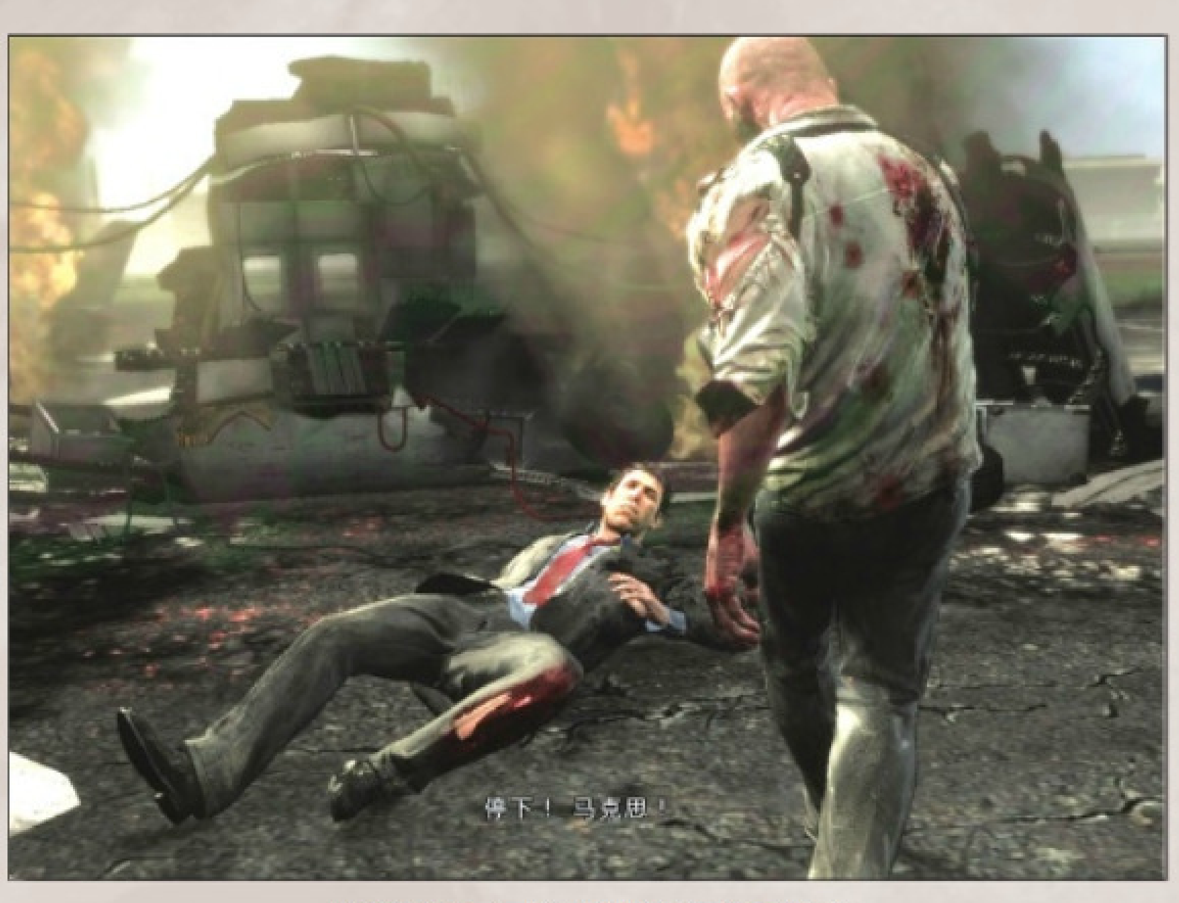
马克思躲在行李车后沉着应战，一边射杀临近的敌兵，一边将飞来的榴弹射爆。在将所有敌人清除后，马克思爬到了另一辆登机车上，朝着贝克尔的方向纵身跃去，将他刚射出枪膛的榴弹射爆，贝克尔被炸得血肉模糊跌落尘埃。

马克思被气浪掀翻在地，身上的衣衫破碎褴褛。他站起身形，朝着扭曲挣扎的贝克尔走去，想起皇宫酒店那些平民的死，扣动扳机的手指丝毫没有迟疑。枪响过后，他的神情竟然有些落寞。

席尔瓦的叫声唤醒了他，马克思连忙从地上拾起榴弹枪跳上他的车，朝着维克托乘坐的飞机追赶过去。发射榴弹轰毁沿途出现的吉普车和装甲车，最后将客机后面的两个引擎炸毁，飞机沿着跑道滑了一段距离便停了下来，维克托踉跄着爬出机舱。



轰炸跑道上出现的吉普车和装甲车



愤怒的马克思朝维克托走去

马克思冲向维克托，想着罗德里格、法比亚娜和马塞洛都是他阴谋的牺牲品，将手里的枪指向他的脑袋。席尔瓦劝马克思住手，让法律来审判这个罪魁祸首。马克思拿开了枪，但看到维克托那张丑恶的笑脸，更是怒火填膺，抬脚朝他的小腿踹去……

一周后，马克思坐在巴伊亚的一家酒馆里，看到电视上维克托畏罪自杀的消息，他背起行囊，走在巴拉瓜苏河畔，身后的夕阳如血，将河面映得一片通红……P

ROCKSTAR GAMES PRESENTS
MAX PAYNE 3

《伊苏7》——红发亚特鲁第七次起航

■ 山东 海鸥乔纳森

被称为“ARPG始祖”的《伊苏》系列已拥有25年的历史，2003年上市，被称为“救世之作”的《伊苏6》的辉煌成绩无需多说，这部游戏救活了在家用机市场惨遭滑铁卢的Falcom，使其焕发第二春。随后，Falcom又利用这款引擎制作了《伊苏3》的重制版“伊苏F”和描述系列本源的《伊苏——起源》。三作的系统一脉相承，靠丰富的游戏内容，以及出色的操控和打击感树立起了一个金字招牌。由于日本PC游戏市场沦陷，为攻陷PSP掌机市场，Falcom自然会用自己的招牌游戏打头阵。时隔6年，系列的正统续作《伊苏7》横空出世，红发亚特鲁也开始了自己再一次的“后宫之旅”。

游戏制作者没有满足于前几作大受好评的系统，而是敢于革新。由于在日本，PSP上卖得好的游戏不是《怪物猎人》就是《噬神者》之类模仿《怪物猎人》的作品，所以这次我们的冒险家也未能免俗，当即“猎人化”了。原来装备的升级系统改为了素材合成系统；取消了跳跃，改为了翻滚；采用了可以切换人物的三人小队的战斗方式；人物也从原本的三头身变成了四头身，显得更加写实，而且加入了纸娃娃系统。事实证明，这次改变在商业上很成功，游戏在全球取得了接近20万份的销售量，为使用相似系统的后续作品打下了坚实的基础。

关于阿尔达格大陆

我们的红发冒险家亚特鲁终于来到了盼望已久的“五大龙”梦想之地——宽广的阿尔达格大陆。由于游戏是介绍亚特鲁在风炎地海月五个种族之间受夹板气的故事（你说你是冒险家，谁能证明？土豆泥能证明吗？）所以代表五个种族的五大迷宫是必不可少的（月之族只有最终迷宫）。每个迷宫都有自己的特色，比如炎之灵


红发亚特鲁开始了新一次的“后宫之旅”


知道什么叫做人生赢家吗



五大龙守护着这片土地

场中有许多让人寸步难行的岩浆，想要在风之灵场中的台子之间飞翔，就要找到绿风斗篷等。在找到五个刻印之后，每个迷宫还会开放深层，守护在尽头的就是传说中的五大龙。

故事以环保为主题。就像某死神小学生一样，我们的冒险家所到之处，天灾人祸总是免不了的。这片大陆也面临着一种叫“伊斯卡热”的病的威胁。不仅是普通市民，甚至连国王也身患此疾。而黑心的商人们，也在借机炒作唯一能够缓解这种病的特效药的价格。按照日式RPG的常理来判断，这种病的背后，肯定有个不急于一开始就干掉主角的大魔王在操控着。

事实上，这片大陆已被毁灭过多次，每当阿尔达格失去协调时，毁灭之风就会消灭一切生命，然后再塑造新的世界。每一次都有一位龙之战士作为人们的希望站出来，与这个世界的秩序殊死一搏。遗憾的是，龙之战士从未胜利过。在世界被人们的恶行污染后，究竟是让这个千疮百孔的世界灭亡，还是脱离秩序和五大龙的维护，用可持续发展的战略方针来保护这个世界？这一次，身为新任龙之战士的亚特鲁应该怎么做？人类能否对抗宿命？

从孤胆英雄到铿锵三人行

每次看到辛辛苦苦为英雄亚特鲁开路的多奇只能做幕后英雄，是不是觉得有些不公平？好吧，这次玩家也可以亲手控制多奇协助亚特鲁拯救世界了——你可以在三名上场角色之间随意切换，其余两人由电脑AI控制。这个系统跟《大蛇无双》非常像，比如每个人物都有自己独有的团队支援能力，可以提升攻击命中率，减少伤害等，但必须出场才能发挥效力。而且每个人都有独立的等级、技能系统和血槽，所以不管你多么喜欢哪一个人物，一味地用他也是不明智的——Boss可不会介意你的车轮战。游戏中也可以使用药品恢复HP甚至复活。

队内七名成员各有特点，像多奇一样的力量型角色攻击强力，但速度很慢。前作中的人气角色盖修则有三大精灵协助其作战。既然游戏的主角是大情圣亚特鲁，所以游戏中各种类型的妹子也应有尽有。制作组甚至考虑到了壮汉穆斯塔法形象不佳，将他的妹妹硬是从死亡线上拉了回来并强行塞入了队伍。盲女御姐凤之族长麦雪拉，双马尾傲娇小公主艾夏，替兄出征的“黑妹”，善良温柔的卖花姑娘缇娅，绝对的萝莉玛雅，女骑士西格露恩等各有特色。比起前作的两女争风吃醋，命犯桃花的亚特鲁这次的选择余地可大得多。

战斗系统与新增能力

游戏中一共有三种属性的攻击，例如剑士亚特鲁的“斩”，壮汉多奇的“打”，和使用弓箭的艾夏的“射”。这三种攻击分别对不同种类的敌人造成特效。若是属性对应，伤害会大幅度提高，用黄字表示，反之为表示伤害低下的蓝字。白字则为普通伤害。针对不同的敌人灵活地切换人物就是速战速决的关键。游戏中后期亚特鲁也拥有打和射等其他属性的剑，不过谁让人家是主角呢。

游戏中的每一把武器都附带着自己独有的技能，装备它提升一定的熟练度，就可以在不装备武器的时候使用这个技能。继续提升熟练度还会使其升级，加强攻击力。这个和《最终幻想Ⅸ》以及《薄暮传说》很像的设定可以让每一把武器都被玩家们充分利用，即使你有了更好的武器，也不会舍得换下还没有完成技能学习的低级别武器。

每个角色可以同时装备四个技能，游戏中释放技能需要消耗SP值，有一些要消耗75SP以上的技能视觉效果毫不比必杀技逊色。平时SP槽涨得很慢，但通过按住攻击键蓄力的强力攻击可以获得很多SP，而且获得风神护符后蓄力速度变高，非常实用！

动作“瞬间防御”的时间判定很难掌握，但防御成功的话能就得到大量的SP值和反击的机会，这一招甚至能挡下Boss的许多强力攻击！

新动作“翻滚”没有硬直，且能躲开敌人的物理攻击，可以说是Bug级别的能力。而且角色们的翻滚速度居然比跑还要快。虽然《堡垒》也是这样，但咱们的英雄可不用担心从平台上掉下去，完全可以当常规移动手段使用，起到坐骑的作用。不过满嘴泥的冒险家显然没有赤兔马威风——虽然都是红毛。

EXTRA值满后，就可以发出超强的“无双”必杀技。比如亚特鲁的“月龙剑”，就是在一通乱斩之后，发出能把怪物轰成渣的冲击波，就连Boss也吃不住几下。必杀技也是可以进化的，各族族长及家属的必杀技可以通过击败巨龙强化，多奇和盖修等人则必须要打赢超强的野外Boss。

紧张华丽的Boss战

本作最大的卖点毫无疑问是激烈纷呈的Boss战，大中小Boss应有尽有，数量上绝对令人满意。随着Boss的HP



这种级别的Boss数不胜数

的减少，其攻击手段也会变得越来越丰富，并利用主场优势——比如海龙战的第二阶段，海龙会调整场景内的水位来战斗。水位在低处时，海龙会冻结脚下的水面，发动冻结光线，此时要将饰品切换到钢铁之爪防滑；水位在高处时，则要将饰品切换到海神护符以免溺水。虽说可以暂停使用各种道具，但最高难度也几乎不允许有任何失误，需要步步为营。

Boss有一条眩晕槽，到顶后就会进入眩晕状态，不会做任何反抗。利用此段时间猛攻就是胜利的要诀。切换不同攻击类型的人物，配合新能力翻滚和瞬间防御，做好防守，飞速躲闪敌人攻击的同时通过蓄力攻击积攒SP。然后利用Boss攻击的间隙和眩晕时间，用普通攻击加上技能的组合猛攻，最后用EXTRA必杀技将敌人轰成渣，华丽无比，很有格斗游戏的感觉。

刷刷刷，刷出个未来

游戏中可以装备武器、防具和饰品三种装备品，优秀的装备和回复品基本上都要靠自己合成。第一次打死小怪时看到满地爆的素材会让你惊喜万分，但你到商店里看到长长的合成需求清单时，会发现世界其实还是那么“坑爹”。队伍中有七个嗷嗷待哺的人物，但各人武器和防具需求的素材很多都是共通的，且正常游戏流程和支线任务能搜集到的素材远没你想象的多，怎样满足每个角色的装备需求是比拯救这片大陆更让人头疼的事情。而且打赢Boss基本不掉珍贵的素材，这点让人不爽，《双星物语》还掉一地快餐呢。

游戏里缺的不仅是素材。因为不光是买装备要钱，合成装备居然也要钱，而且要得还不少。游戏中的商人们简直就是把我们当成劳拉一样的富二代来压榨。看到亚特鲁的最终武器全属性神剑时，D丝们，你们颤抖了吗？

游戏的不足之处

游戏比起前作，最让人不适应的就是取消了“跳跃”这个动作。还记得利用风系的剑技能加上二段跳飞跃峭壁取得隐藏道具，或是跳过难得令人发指的大教堂迷宫时的喜悦吗？缺少了这个动作，可探索的地方就大大减少了。虽然迷宫设计依然很精彩，但在迷宫里逛久了，却没什么隐藏地点，总会让人感到乏味。

翻滚与跳跃两种动作并非水火不容，有些动作游戏比如《战神》，是可以同时兼容这两种动作的。希望PSV上的续作能够对此有所改进，让游戏动作的丰富度再上一个台阶。

我们都知道，“好人变坏”和“坏人变好”是Falcom游戏最爱用的两大法宝。但本作中，善良温柔的妹子可能会摇身一变成为灭世女魔头，满肚子坏水的军官也会在不知不觉中成为正义的使者。好人变邪恶和坏人洗白的速度绝对能让你瞠目结舌。

游戏没有二周目奖励和继承存档，也没有Boss Attack之类的模式，通关前辛辛苦苦刷一身神装却无用武之地，挑战更高难度也要重新“开荒”，这实在让人有点恼火。游戏的PC版由欢乐百世公司代理发行并汉化，文本量足有50余万字，上市日期为7月26日。有了上次自主移植《零之轨迹》的经验，加上Falcom公司的全程技术支持，欢乐百世对掌机版的所有2D、3D画面都进行了高清化重绘，在1920×1080的高清分辨率下的画面表现力绝不是掌机的小屏幕能够比拟的。

老玩家们初上手《伊苏7》时，难免会有各种不适应。但记忆总是会美化过去，我们也并非一定要在其中找到《伊苏6》的感觉。将其当作一款原创游戏来玩，说不定会有意外的惊喜。当你逐渐被这个世界吸引之后，你会发现，其实伊苏还是那个永远的伊苏。P



前作中的人气角色盖修再登场



技能也是可以装备和升级的



即使看上去像好人，也会翻脸不认人

《雷曼——起源》挑战马里奥王座

让疯兔见鬼去吧

山东 Jpotter



为了纪念育碧公司成立25周年，《雷曼——起源》在包括PC、主机、掌机的全机种上发行，这是一款回归原本“雷曼”风格的2D平台动作游戏。

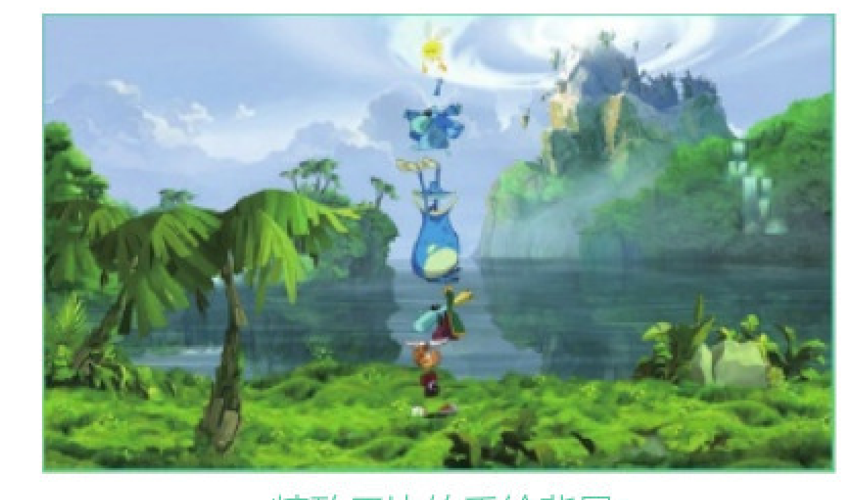
“雷曼”本是育碧最响亮的游戏品牌，三部正统续作都有着极高的评价，销量也是公司的头牌。但进21世纪以来，育碧不断培育出《波斯王子》《刺客信条》等新兴品牌，占用了大量的资源。作为老大哥的“雷曼”不得不为他们让路，甚至自己的江山都已被表弟“疯兔”攻占大半。

近几年“疯兔”大行其道，许多休闲玩家都是只知“疯兔”不知“雷曼”。所幸制作组并没有被疯狂的兔子们带来的金钱洗脑，而是决定抛弃体感，让“雷曼”回归到系列第一代的风格。优秀的关卡设计为游戏带来了如潮水一般的好评，各大媒体一致给出9分以上的高分，甚至超过了同类型又是同期上市的《马里奥3D大陆》。在平台动作游戏稀缺的今天，唯有这部《雷曼——起源》可以挑战马里奥的王座。这是一款能给你带来最纯粹乐趣的游戏！

关卡的乐趣

决定平台动作游戏成败的最关键因素就是关卡的设计质量。在这点上《雷曼——起源》没有让我们失望，甚至我们称之为“关卡博物馆”也不为过。前期共有五大关，每大关都包含着七八个小关卡，而且后期还会出现Boss和新的大关，相当于总共有十个大关卡。场景包括天空，森林，沙漠，海洋，冰原等。高分辨率的精致手绘背景如童话世界一般华丽唯美，鲜艳夺目的色彩视觉冲击力极强！

很多设计师羡慕马里奥游戏的一点，就是他们基本不需要教学关卡，玩家拿起手柄就能玩。《雷曼——起源》也是如此。游戏的按键相当少，与“马里奥”相似，只有加速、跳跃、攻击这三种动作，因此很容易就可以上手。雷曼每解救一个大波女神（她们长得貌似都一样……），就会附送对应关卡地貌的特技，滑翔、缩小、游泳、飞檐走壁。游戏的难度随着雷曼的技能增多而提高，要使用所有这些特技的关卡难度自然比最初的难上不少。如果想要完美完成这款游戏，可能要按上几万次跳跃键。



精致无比的手绘背景

游戏名为“起源”，在创新的同时，也参考了不少同类经典游戏的关卡设计。第二大关利用气流飞行的设计就极具想象力，雷曼学会了“滑翔”这个特技（有点像马里奥里的浣熊尾巴）

后，在有气流的地方按住跳跃键就可以借助气流上升，松开则会下降，很难控制自如，要在混杂的气流中杀出一条血路可不容易。沙漠里的电线关让人回想起《松鼠大战》，就差没有箱子了。宝箱追逐关的速度感堪比《索尼克》。游戏中甚至还有借助弹力向《愤怒的小鸟》致敬的关卡！各大关卡内的道具也运用得很恰当，弹簧、秋千、漩涡、树藤、风洞等应有尽有。关卡配置得相当紧凑，几乎没有喘息的机会。

游戏中除了正统关卡，还有像《沙罗曼蛇》一样的飞行射击关。雷曼乘着蚊子，射击飞行的怪物并收集小精灵，单独拿出来当一个游戏也没有问题。很多关都要算好角度，利用斜面反弹子弹击打目标，这个设定很有新意。飞行关还根据雷曼的特性，设定了吞入这个动作。吞入敌人后虽然速度会变慢，但吐出来的敌人攻击力也比子弹强不少，是Boss战中绝对的利器。

收集的乐趣

游戏对于黄色小精灵（相当于金币）的收集系统下了很大的功夫。“马里奥”的大金币收集相当有意思，但小金币就是鸡肋，为了凑100个加1UP还不如去找个绿色蘑菇。《索尼克》的金环也是如此。但《雷曼——起源》则不同，小精灵搜集的数量不同，过关的笑脸数奖励也不同。笑脸增多则可以解锁隐藏人物和宝箱关，通过所有宝箱关才能进入最后的隐藏关。想要游玩所有内容的话，每一个小精灵都不能放过！这种设定极大地加强了关卡的厚实度，让想要玩出点名堂来的玩家们不得不盯紧关卡内的每一个细节。

另外，吃到大个头的精灵女王后，再吃小精灵可以得到双倍的分（变红，附带欢快的音乐），持续十几秒，如何利用好这段时间是每一关能否取得高分的关键。游戏里还有碰到后一定时间会爆炸的奖分金币，必须将其带出一段距离才能获取，但通常都会放在比较“坑爹”的地方，活着上去死着下来是常有的事。这些设定大大增加了游戏的挑战性，但也呈几何倍数地增加了全收集的难度。

6个笑脸的关卡是游戏中的主力关卡，前3个笑脸需要找到关卡中的3个笼子取得，其中两个是隐藏的。到达隐藏地点附近会有“Help me”的声音提示，所以玩游戏的时候耳朵一定不能放松！打破笼子后欢快的庆祝音乐让人很有成就感。通关后，收集到150/300/350个小精灵，可以得到不同的笑脸数，收集到350个会取得徽章。这类关卡以后会附加时间挑战模式，在规定的时间内通关又会增加一个笑脸，而成绩优秀还会得到奖杯。

3笑脸的关卡有好几种，有一种可以称为“Bonus关”。这类关卡只有一个场景，难度很低，但华山一条路上全都是精灵女王和大量的小精灵。只在双倍的时间里吃掉所有小精灵，才能取得满分。横向的卷轴在逐渐推进，没有思考的时间。只要一下子操作不谨慎，就会错过大量的小精灵。飞行关卡和Boss关也是3笑脸，分数上限各有不同。

难度的乐趣

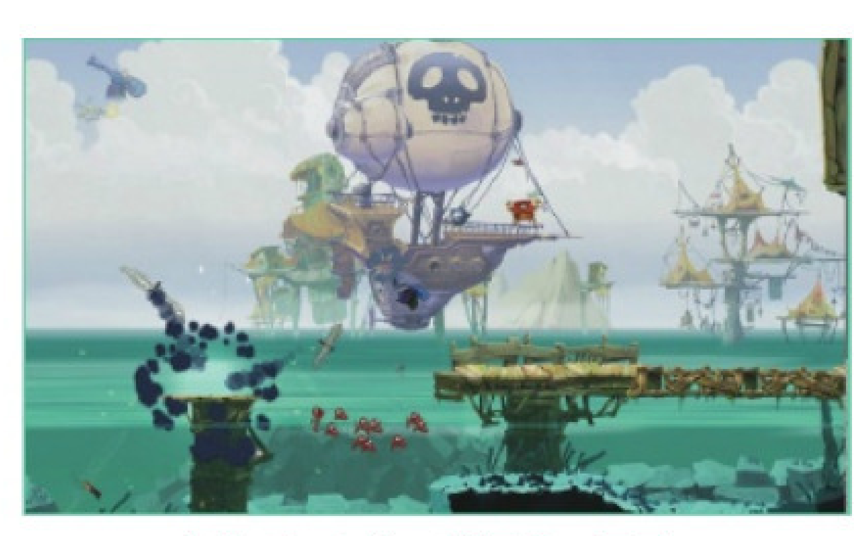
游戏拥有教科书式的难度设定。这其中并没有“噩梦”“职业”“全明星”等难度供玩家选择，但却可以令所有水平的玩家都乐在其中。

多人合作难度很低，即使角色死去也会被裹在泡泡里，其他玩家碰一下就可以复活，非常适合阖家同乐；单人玩难度就高了不少，但只追求通关的话也不算难，毕竟死后是从每一小场景的开始处重打，而且游戏中可以携带一颗抵御一次伤害的红心，不过最后几关的难度即使是动作游戏老手也未必能吃得消，要追求每关收集全笑脸的难度就可以说是逆天了，不仅要靠技术更要靠运气，每部分重打几十次是常有的事。即使你觉得自己征服了这个游戏，最后变态的隐藏关又会击垮你建立起来的所有信心。

想想看，当年《魂斗罗》只有三条命，我们是如何做到越走越远甚至一命通关的？就是通过背版！就像肌肉记忆一样，当你熟悉所有场景的敌人配置和攻击方式时，就必然能玩弄他们于股掌之中（当然前提是手不能抖）。《雷曼——起源》的宝箱追逐关是整个游戏的精华所在，玩家必须用极快的速度跳过各种障碍“尾行”宝箱怪，像跑酷一样，动作稍有不慎就要重来，不允许有任何失误！通过一遍又一遍的失败和背版，你会发现自己渐渐掌握了每个小节的怪物配置和自己应该在什么时候做什么。背版会给人带来极大的成就感，成就感并不只是来自高难度，也来自享受自己在失败和学习中逐渐征服关卡的感觉。

游戏的Boss战相当精彩，占据大半个屏幕的Boss魄力十足，躲过Boss每一轮泰山压顶般的自残式攻击之后，它们的弱点就就会漏出来。如果是第一次打的话，很容易就会上了Boss的道。但渐渐熟悉Boss的攻击方式后，通过就毫无压力了。不过要收集到较多的小精灵依然不容易。

游戏也有一些缺点，比如隐藏人物虽多，但只有外形上的不同，互相之间没什么手感差异，以及前后期关卡难度差异过大等。但瑕不掩瑜。这年头可以同屏双打的游戏寥寥无几，但《雷曼——起源》支持四人一起在屏幕前互相陷害，互相拖屏！感谢雷曼小组的关卡设计师们，在这个满屏“枪枪枪”的快餐年代，我们依然可以享受到如此精彩的横版过关游戏大作！P



奔跑吧，宝箱；追逐吧，雷曼



兄弟齐心，其利断金



飞行关有种《沙罗曼蛇》的感觉

告诉我，我们到底想在废土上寻找什么？

■天津 半神巫妖



前言

这句经文出自印度教的无上宝典《摩珂婆罗多经》，这部经书同时也是瑜伽学派的道德经典著作。据说阅读此经书中的诗篇，可以净化心灵，感觉到凡人无法体验到的无上喜悦。但是在公元1945年8月6日上午9点14分17秒，一架美国B-29军机将视准仪对准了日本广岛一座桥梁的正中央，从打开的舱门中飞出的原子弹于45秒后在离地600米的高空爆炸。此时，“原子弹之父”罗伯特·奥本海默博士口中呢喃着的，也正是这句经文……

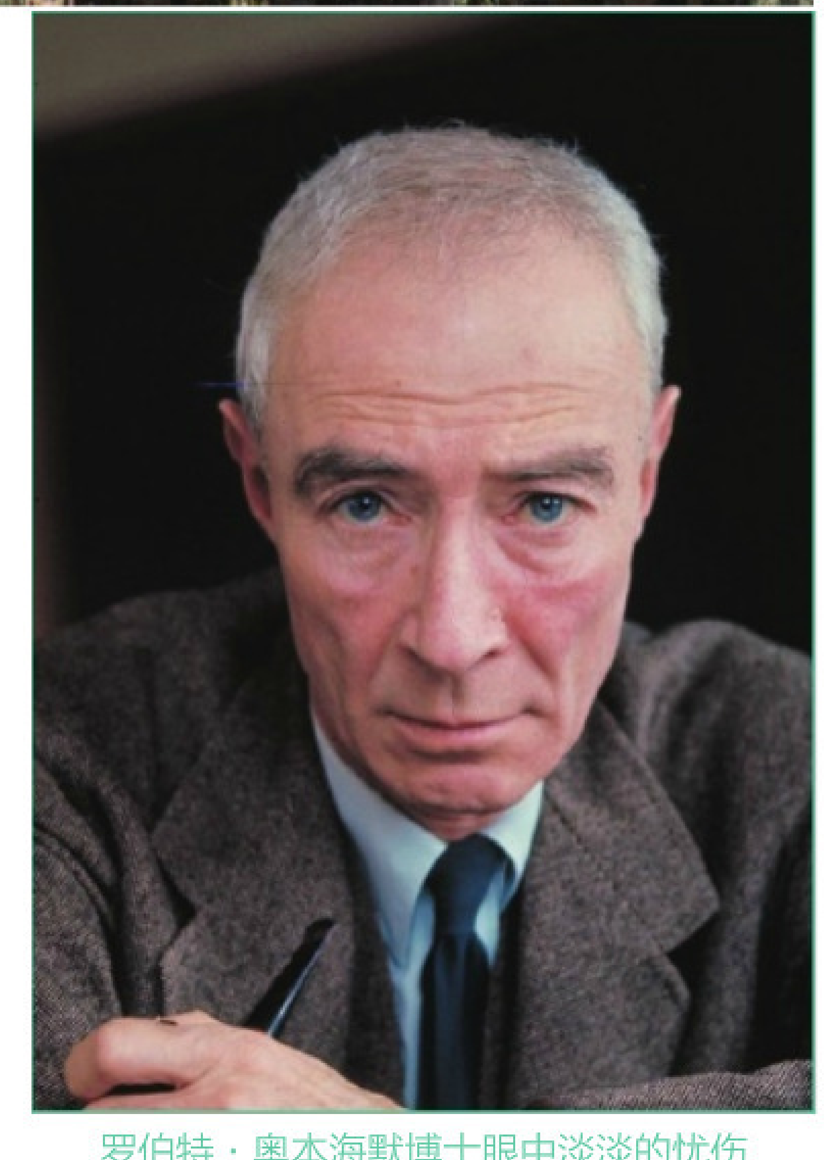
从蛮荒时代起，来自于自然及宗教的潜意识，人类总会有一种末世情怀。各种不同肤色、信仰的人们有着同一种认识，那就是有一天，神会惩罚人类的自大与愚昧，降下神罚毁灭世界。

随着人类知识水平的进步，这种“神罚”可能是洪水，也可能是地震，也许还会是磁极倒转、全球核战……

最关键的问题已经不再是是否会有末世，而是在这个世界毁灭之后，又当如何呢？

核战后的世界

上帝的神罚看来遥遥无期，外星人入侵也似乎远在天边，在人们的心中真正能带来末世的，就要属全球核战了。美苏几十年的冷战也给这种幻想增添了无穷的燃料，让人们每天都担心着一睁眼会发现窗外闪耀的不是阳光，而是热核弹头爆炸的蘑菇云。



罗伯特·奥本海默博士眼中淡淡的忧伤

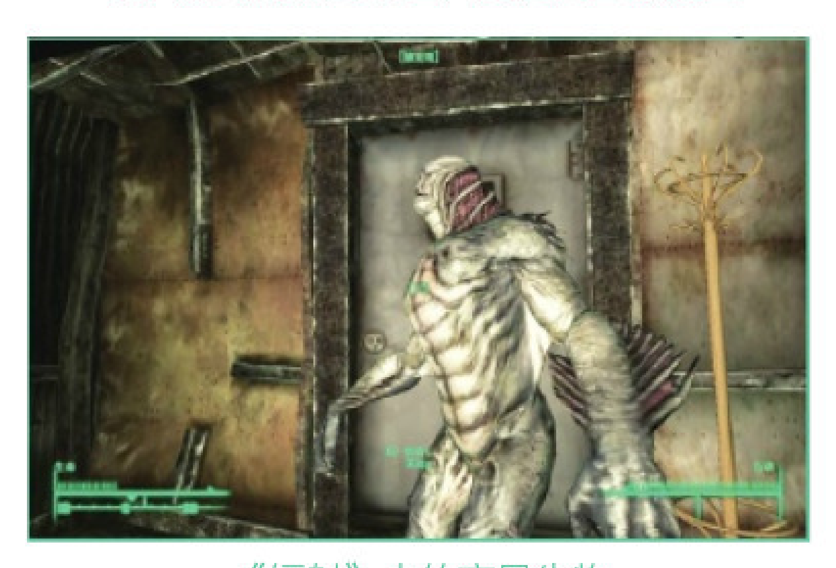
有意思的事情也就随之出现了，同


挥不去的末世情结



核战后生存是一个课题


切尔诺贝利周边地区，这是真正的废土


《辐射》中的变异生物


《艾利之书》中的废土和游戏非常相似

上帝洪水灭世、外星人入侵、磁极倒转等等末世不同，核战这种末世方式在毁灭等级、规模和彻底程度上无法与前面几种相提并论。因此一来，人类也许无法从全球大洪水、外星死光武器、磁极倒转带来的地球板块毁灭中幸存，但是却可以从全球核战中幸存下来。并且，幸存下来的还不是少数，绝对可以继续让人类繁衍生息，只是原本的世界已经满目疮痍、物是人非了。

因此，在经过一二百年的核冬天之后，幸存下来的人们将面对一个怎样的世界，该如何在这样的世界上生存下去，就成了一种独一无二的“核战灭世后生存”课题了。

从电影上看，包括最著名的核战题材电影《奇爱博士》在内的很多电影都只是拍到了核弹投下的那一瞬便结束了，真正描写核战后世界生存状态的，让人印象比较深的一部要数丹泽尔·华盛顿和加里·奥德曼主演的《艾利之书》了。这部电影虽然没有明确指明是核战毁掉了这个世界，但是无论是从残破的城市还是荒芜的大地，都显现出了全球核战的破坏力。

可惜的是，运用西部片拍摄手法的《艾利之书》讲述的，其实是宗教信仰在人类文明毁灭殆尽的情况下的重要性，并没有过多的着眼于普通人在当时的生存状况。这不能不说是一个遗憾，毕竟在残破的废土大地上艰难生存着的普通人，才能真正彰显出末世所带来的巨大文明黑洞。

虽然在电影里很少能够看到幸存者的文明状态，但是毕竟还是可以看到不少末世景象的。这些景象大多符合我们梦魇最深处对于毁灭的潜意识印象——残破的城市废墟、荒芜的沙漠、落后的人类聚集点、奴隶贩子、新兴“宗教”以及变异生物……

其实深究起来，这些印象大多来源于现实，或者可以直接说大部分来源于切尔诺贝利核电站。前苏联的这座核电站发生了爆炸之后，一整片地区成为了无人区，那些触目惊心的照片为末日电影和游戏直接提供了灵感。

大家都对《辐射》的废土世界中的变异蝎子和各种奇怪生物印象颇深，而切尔诺贝利周边地区出现的巨型老鼠就是它们最直接的原型。

但是，我们要在废土上寻找什么？我们看了那么多的末日电影仍不满足，我们玩家花费几百小时玩着《辐射》《潜行者》和《地铁2033》，为的决不仅仅是看看除了巨型螃蟹和老鼠外是否会有一个巨型美女。那么，我们到底想要在废土上寻找什么？

那些真正的废土游戏

曾经，有一部游戏名字就叫做《废土》，它似乎是第一部提供了一个虚拟的末世给玩家的游戏。虽然它距离今天年代已经很遥远了，但是由Interplay创始人大脑·发哥（Brain Fargo）发起的《废土2》项目通过Kickstarter已经成功募捐到了300万美元，共有61290位玩家为这个项目捐了款并且捐款仍旧在持续。

大脑·发哥最初的预期是能够募捐到90万美元就算成功并且可以开启《废土》这个游戏续作的重启计划了，但是超过预期三倍的资金让他有了底气，他开始招募当初黑岛的旧部下（他们现在大多供职于黑曜石）来进行《废土2》的制作。

我们今天不想讨论传统角色扮演的复兴，我们只想好好感叹一句：废土的魅力真的好大！

当然，在诸多和末世有关的游戏中，大部分玩家最熟悉的还是要数《辐射》了。也许它不是最早的末世游戏，但是绝对应该算是最成功的。

从天才的黑岛到大气的Bethesda，《辐射》用4款角色扮演游戏为我们勾勒出了一个被核战毁灭后的世界经过上百年的“休养生息”，孕育出了一个怎样的人类“美好”的未来。《辐射》的特点，在于它的完整性，从变异生物到各种奇怪的组织，几乎所有的末世元素都被包括了进去。

在《辐射》中游历的玩家，既可以体验到在废土上挣扎的艰难，也可以体会到各种政治派系斗争中反映出的重创后的人类文明现状。

单从游戏的角度上看，《辐射》可以说在各个方面达到了一种理论上的完美。首先由于它独有的黑色幽默和鲜明主题，使得《辐射》的世界观十分个性化。游戏的前两代所处年代里的《博德之门》《暗黑破坏神》等等题材都没有《辐射》如此的特立独行。

而从游戏性上看，黑岛制作的《辐射》前两代虽然会被某些玩家认为是落后

的回合制，但是其独有的D20系统加上大量的枪械、装备，玩起来照样很爽。而Bethesda掌舵的《辐射3》和《辐射——新维加斯》则结合了RPG和FPS的某些特点，算是顺应了时代。

美工和画面上，《辐射》有着自己特有的艺术风格，各个派系的服装大相径庭，灰黄的世界虽然都是残垣断壁但是整体效果天衣无缝。

与《地铁2033》这种将注意力放在末世后某一点上的游戏不同，《辐射》为我们打造了一个近乎完整的废土，将角色扮演的魅力发挥到了极致。也许《辐射3》《辐射——新维加斯》舍弃了老《辐射》的很多特点，但是同样融入了Bethesda在《上古卷轴》系列中积淀出的新特点。

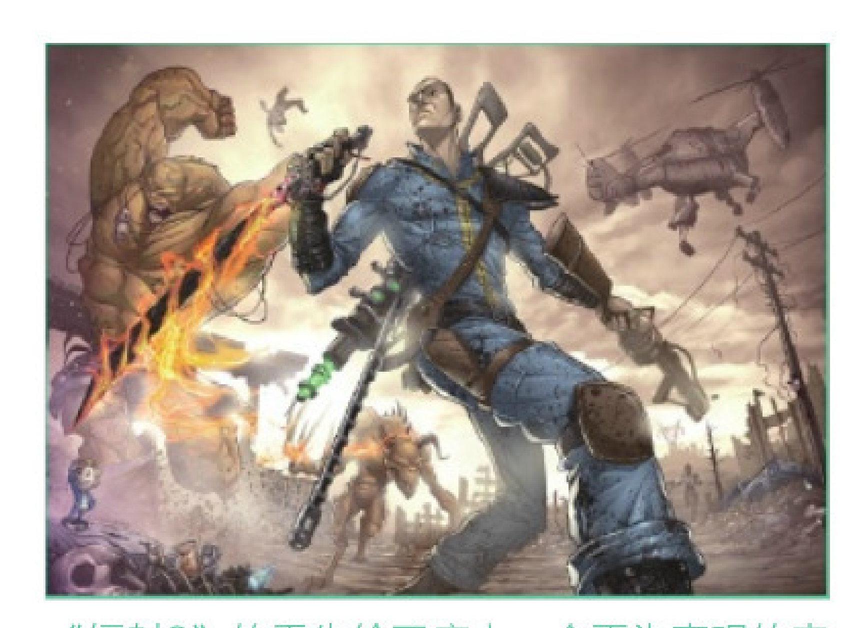
经历了《辐射3》发售后新老玩家的“对峙”和辩论甚至争吵，老玩家们现在已经逐渐适应了《辐射》系列的这个巨大的改变，接受了Bethesda风格的《辐射》。这和Bethesda请出《辐射》创造者黑岛的继承人黑曜石制作《辐射——新维加斯》这一战略有很大关系：名不正则言不顺，现在《辐射》老东家都用我们Bethesda的方式做游戏了，你们老玩家还有什么不满意？

这对于《辐射》系列绝对是一个好事，销量口碑都有了保证的情况下，我们可以继续期待《辐射4》了。



《废土2》归来有望


《辐射》是黑岛留给RPG乃至游戏界的宝贵财富


《辐射3》的重生给了废土一个更为直观的表现形式


种族主义的英克雷每次都是大反派

我们想在废土上寻找什么？

有了游戏作为载体，我们也许可以发现我们想在废土上寻找什么了。

全球核战毁灭掉的，其实不仅仅是各大城市，而是现代文明本身。人类用几千年塑造出的现代人类文明，一夜之间消失殆尽，退回到了未知的原始状态。这也正是为什么《辐射》世界中有奴隶组织、种族主义组织、“民主”组织、高科技保护组织、食人族等等的缘故。现代文明的被毁灭给了这些本已经从人类社会中消亡的各种古老社会形态重生的机会，而与此同时，重生的还有人性中已经被现代文明淘汰的种种思潮。

也许我们想在废土上寻找的，就是“这些不同的思潮、不同的社会形态是不是真的没有价值了”这个问题的答案。

核战毁灭了现代文明，也就证明了现代文明的失败，人们顺理成章的会试图从过去被淘汰的社会形态中寻找出路。而废土没有了现代文明法律、道德、社会准则等等的规范，人性中的阴暗面被最大程度的释放，这种释放能够残酷、堕落到何种地步，人性中的光辉在如此严苛的环境下如何生存，也许同样是我们在寻找的东西。

钢铁兄弟会也许是《辐射》系列中玩家最喜爱的组织之一，它的主要宗旨就是人类现在这幅惨状完全是因为滥用高科技导致的，因此搜集废土上的高科技，使之远离普通人，是对人类文明的保护。

这种思想在核战后的世界上出现是无比正常的，但是只有《辐射》将它演化成了一个组织并且玩家可以与之互动甚至加入。这种思想正确吗？毁灭世界的虽然是核弹，但是操纵核弹的仍旧是人类自己。这种思想不正确吗？人类互相争斗、相残的天性不可能改变，那么既然要斗，用棍子、石头总比要用可以毁灭世界的高科技武器对地球的伤害小得多。

英克雷是战前美国的影子政府，这个游戏中的反派以要消灭所有非人类的变种生物为己任，可以被看做是新种族主义者。他们的主义正确吗？被辐射的变异人难道就没有生存的权力？人性中的排他性是英克雷最大的问题所在。他们的主义不正确吗？脆弱的人类就应该放任自己对这个世界的统治权被怪物取代？

还有凯撒军团，这个奴隶制度的军事组织，新加州共和国，所谓的民主政府等等。当玩家背着一杆枪带着一条狗在黄沙遍地的废土上游荡时，你永远不知道还会遇到什么奇怪的思想和以这些思想为旗帜的组织。在世界被毁掉的那一瞬间，人类历史上所有的思想，活着的死去的，都涌入了这片废土寻找生机。

我们在废土上寻找的，其实不是未来，而是过去，废土提供给我们的，是一个从头至尾审视人类各种思想的机会。它在最残酷的大地上，将这些大部分是从墓碑中爬出来的思想赤裸裸地展示给我们，它们的优点和劣根性暴露无遗……

真正的废土

游戏毕竟是游戏，《辐射》的黑色幽默和意识形态上的偏见注定了这部游戏的讽刺意义大于现实意义。我们不应该幼稚到试图从这部游戏中寻找未来的影子。

那么是否会有一个废土在未来等着我们？人类自我毁灭的天性真的有一天会爆发并且带来末世？



War，war never changes



《新的联盟》，东欧版的《辐射》



让我们期待《辐射4》



一杆枪走废土，玩家心中永远的《辐射》情结

也许我们不该如此悲观吧，美苏冷战几十年也许是人类文明距离全面毁灭最近的一段时间，但是人类挺过来了，人性中的自私和暴力在很多个最后关头经受住了考验。在未来没有了如此强烈的意识形态对抗的情况下，全球核战也许终于与我们“渐行渐远”了。

但是我们也应该如此悲观，经过20世纪这个某学者口中人类历史上最残酷的一个世纪，我们发现人类总会在“形势一片大好”的太平盛世里突然来一个“情势急转之下”的自我毁灭，两次世界大战都是如此。人类似乎已经开始习惯于从毁灭中寻找生机了。

什么时候人类文明能够达到真正的和谐共处？难道真的要等外星人入侵，才会让人类自己放下分歧一致对外？在外星人毁掉地球，让地球变成一片废土之后？

不管怎样，如果有真正的废土，那也绝没有游戏中那般“惬意”，一条枪一只狗走不了天下，光是食物和水的短缺就注定人们不会离开聚集点很远。而且食用这些辐射过的食品会造成人类平均寿命的大幅缩短和身体素质的过度低下。

真正的废土上，听不到“War,war never changes”这样低沉的声音，有的只有人类文明痛苦的呻吟……

回到现实

好吧，其实我们也不用太过担心核战或者外星死光武器，人类社会和平发展还是主题嘛。

还是继续说说游戏吧，虽然没有了美苏对抗，但是末世题材游戏仍旧是玩家的最爱。这不，俄罗斯游戏业界的巨头1C公司刚刚宣布了他们准备携手乌克兰游戏公司Best Way开发一款类似《辐射》的游戏——《新的联盟》。

游戏讲述的是在这个世界里的1962年古巴导弹危机最终并没有和平解决，而是以美苏等大国互相投掷核弹毁掉了世界为结束。苏联也没有解体，而是转入了地下，并且于2012年达到了地下避难所所能承受的人口极限，因此只能打开大门，让人们带着武器回到地表开拓新的生存空间。

游戏的武器设定颇有新意，同《辐射》中的科幻虚构武器不同，《新的联盟》中的武器都是现实中冷战时期苏联的很多实验武器，比如AO-46等等，满足了很多军迷的武器观。而游戏方式则结合了《辐射》的高自由度沙盘以及《质量效应》的第三人称射击，主要舞台是巴尔干废土半岛。

而我们也可以憧憬一下也许会在今年E3公布一些消息的《辐射4》。在经过了《上古卷轴5——天际》的巨大成功之后，Bethesda肯定会运用这个所谓的新引擎Creation来制作《辐射4》，而也肯定会将他们在《上古卷轴5——天际》中的很多新点子应用到《辐射4》中。

当年的《辐射3》，Bethesda为我们展示了一个近乎好莱坞大片一样主旋律的主线，以及几乎互不相干的众多支线。黑曜石的《辐射——新维加斯》却给我们展示了一个网状任务系统的经典之作，各种主线支线交叉互相影响。无疑，黑曜石在这方面技高一筹，但是《辐射4》很大可能不会向他们学习，而是仍旧会采取类似《辐射3》的处理方式，毕竟Bethesda擅长的是游戏世界塑造。

我们可以预期《辐射3》那些类同的地铁场景不会再出现了，从《上古卷轴5——天际》看，Bethesda将以前地下城类同的缺点几乎完全改正了，我们在《辐射4》中会遇到形形色色不同的地下场景，算是一大期待吧。

战斗系统应该仍旧会是V.A.T. S系统，而射击手感也不要期望能有多大改变，好在《辐射》毕竟还是一款角色扮演而不是射击游戏。

从《废土2》项目的启动，《辐射4》的秘密制作以及《新的联盟》的公开，似乎一夜之间废土情结又回到了游戏业界的主流之中。是新的冷战又要开始了？很明显不是，更多的原因恐怕在于，人们总是喜欢每隔一段时间，通过看看灭世后的废土来找到一种珍惜美好现实的感觉吧。

在过去，我们称这种行为是“忆苦思甜”。

我们穿越废土，寻找文明和人性的踪迹，其实它们就在我们的窗外、心中……

废土不是现实，废土比现实还要真实……

辞灾变，迎熊猫

——关于CTM的一点小结

■广州 JOKER



“孩子，从你诞生的那天起，整个洛丹伦的森林都在轻轻呼唤着你的名字，我骄傲地看着你一天天长大，成为正义的化身。我明白你会妥善地运用你强大的力量，但是要记住，我的孩子，真正的胜利，是振奋人心的力量。而当有一天我的生命到了尽头，你将加冕为王。”

作为一个已经运营了7年的网络游戏，《魔兽世界》已经创造过了太多的神话。从它诞生的那天开始围绕着它的话题就从来没有间断过，即使在不知道什么时候将要到来的未来它退出了历史舞台，它依然会作为一段网游的传奇被铭记。随着第三个资料片“大地的裂变”（以下简称CTM）迎来了最后一个大版本4.3的更新，下一轮的资料片“熊猫人之谜”（以下简称为MOP）已经呼之欲出。

自4.3更新以来，老疯子死亡之翼也开始变得越来越便当，巨龙之魂史诗般的战斗也在来来回回的刷装备中被越来越多玩家体验得通通透透。俗话说未盖棺焉能定论，随着巨龙之魂Boss们此起彼伏的凄厉惨叫，也许我们可以微笑着说已经是时候给CTM盖上棺，从头回顾WoW神话在这个资料片中的种种表现。

让我们把时间拨回CTM初始发布的时候，不得不说其实暴雪给笔者带来的震撼比以往任何一个资料片都要大，如果说前两个资料片发布的主体思想在于“发展”，那么最适合给CTM贴上去的，莫过于“变革”一词。暴雪从未如此大刀阔斧地把自己曾经苦心经营的游戏世界砍得这般面目全非，推倒重来的天赋、推倒重来的任务，还有那最不可思议的推倒重来的世界环境。暴雪在此间表露出来的决心与勇气让人叹服，CTM曾经有着“魔兽世界1.5”的别称，资料片更新的内容之多、涉及的范围之广，无不处处表明着暴雪那“昂起头，挥挥手，与往日的自己道别”的变革之心。

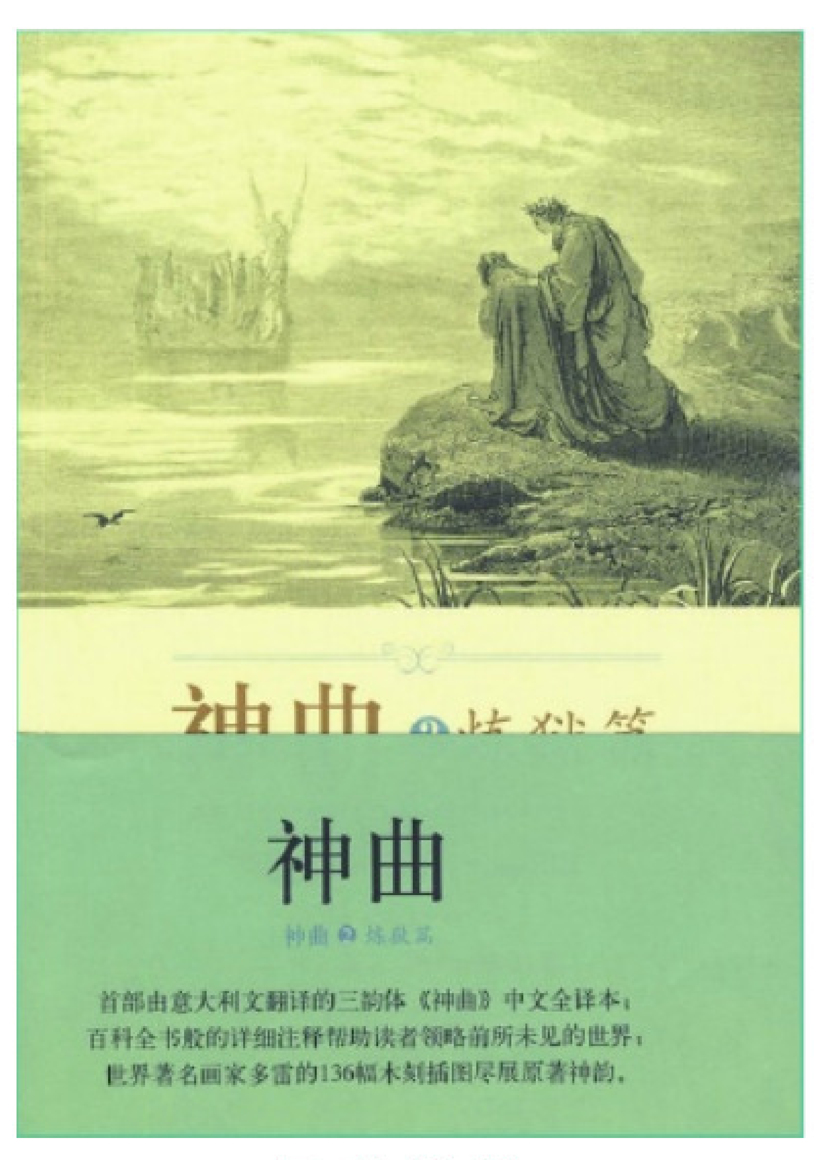
不知道是不是故意而为之，CTM一反常态的选择了85级作为它的满级

数字，仿佛要与之前的70、80划清界限，以表明自己再无后路可退的必胜之心。实际上，这种大动筋骨的修改往往会伴随着变革的阵痛，WoW一直在谱写着自己的神话，如同但丁在《神曲》中描述的那篇壮丽的史诗，暴雪在这番变革中是续写了自己的传奇，还是走向了歧路呢，也许在这个版本末期我们已经可以静下心来好好回顾一下了。

地狱篇

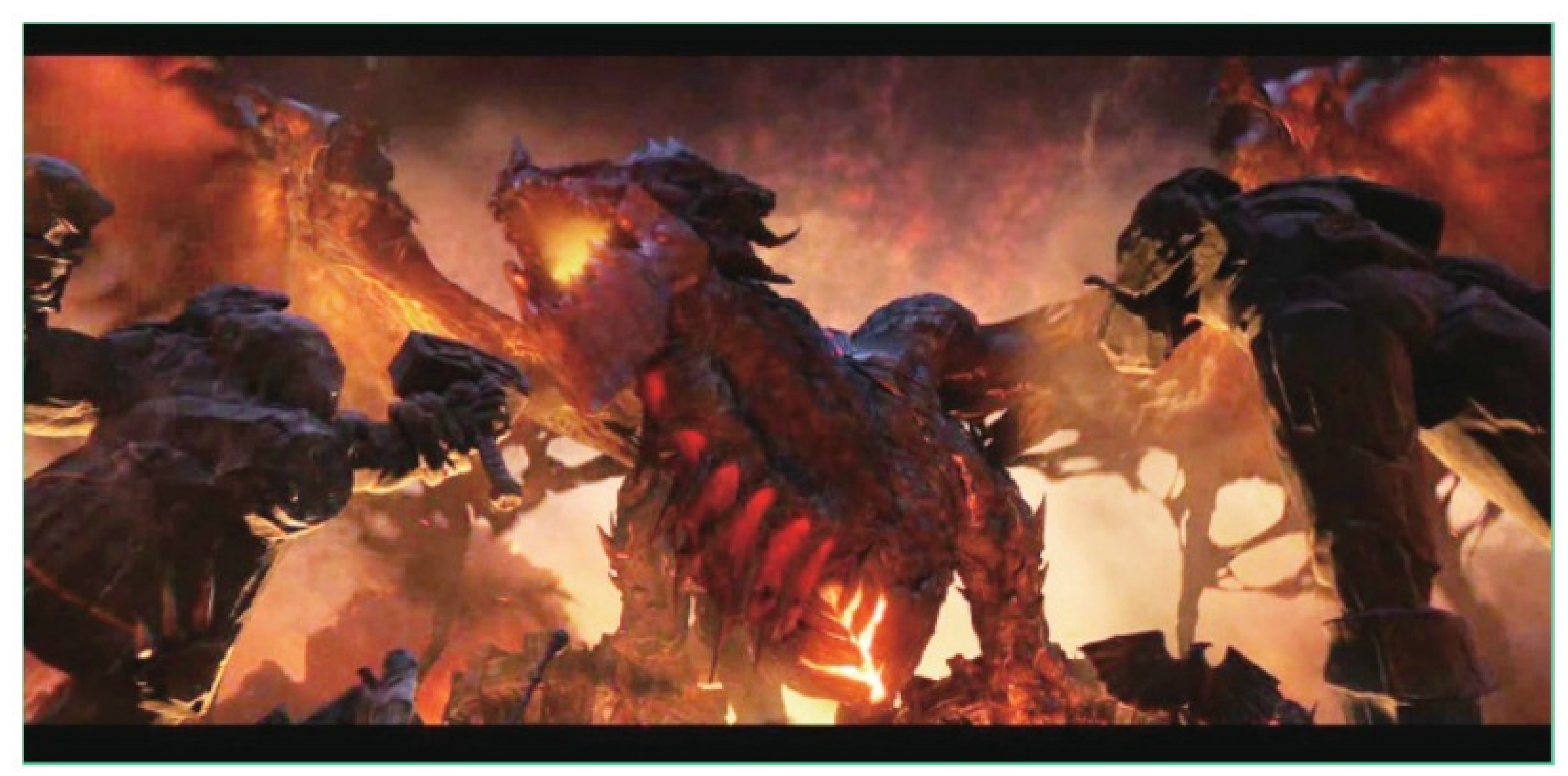
“从我这里走进苦恼之城，从我这里走进地狱深渊，从我这里走进幽灵队里。正义感动了我的创世主，我是神权、神智、神爱的作品。除永存的东西外，在我之前无造物，我和天地同长久。你们走进来的，把一切的希望抛在后面吧！”——出自但丁《神曲》

作为神曲的起始篇，地狱篇内描述了众生的苦恼与无奈，在此的灵魂正在为自己前世犯下的罪行无奈的挣扎，地狱中的灵魂在悲鸣着，苦苦的索求着解



但丁的《神曲》


五大守卫之一的洛肯，被5个不知名的“脚男”随便蹂躏


《魔兽世界》大灾变篇的主角

脱之道。尽管WLK留下了一个相当不俗的口碑，副本设计得别出心裁，随机副本、英雄难度的团队副本、25人和10人双进度等要素让WLK一直焕发着活力和光彩，即使到了版本的末期，玩家们依然乐此不疲地冲击着巫妖王的霜之哀伤，前赴后继地加入如雨后春笋一般到处开花的10人团和G团，孜孜不倦地反复刷着寒冰牌子。但是繁华的背后，WLK也并非是完美无缺的，如ICC战斗整体设计上的便当与缺乏新意、治疗与坦克数据模型的简易化、天赋树愈发的臃肿与缺乏可选择性等等问题即使是在版本的末期也没有得到解决。

暴雪似乎打定心思要把自己这笔前世欠下的孽债在CTM里料理一番，首当其冲就是过于便当（注：简单快捷）的副本难度了。纵观WLK时期的5人英雄副本，英雄二字于它们而言确实有那么点生命中不能承受之重的意思，尤其3.3推出了随机副本以后玩家甚至来不及看清楚Boss的名字就变成了一具可怜的尸体，当中甚至不乏洛肯、阿努巴拉克这种本应牛逼哄哄的强者，被5个连他们的技能都不了解的“脚男”呼啦一下碾倒然后快乐地扒拉尸体的感觉确实让人有些郁闷。

有鉴于此，CTM前期推出的5人英雄副本（5H）的难度达到了令人发指的高度，比起TBC年代的纯粹高攻，CTM初期的5H难度在于能让人打出Raid的感觉，Boss繁杂的技能提供了极低的容错率，各种成名灭团技让它们一时傲视群雄，手下冤魂无数。这种变革一下子把5H的游戏性提高到了一个新的层次，步步惊心的感觉让高端玩家大呼过瘾的同时却让一般玩家好一番长嘘短叹，WLK时期一哄而上20分钟以后世界就清净了的5H此刻却不得不花上一个多小时细磨慢敲过去。暴雪希望通过高难度让我们能更仔细的去体会他们精心设计出来的副本，却在不知不觉中让玩家在体验中感到了彷徨。

副本难度的加强，不仅仅来自于Boss技能的强大与容错率低，更多来自玩家职业的重新设计，尤其是坦克与治疗的重新设计。在WLK时期，坦克与治疗堪称机械双雄，机械的固定属性、机械的操作手法让铁三角的其中两角变的越来越无趣。三围属性的低下收益让血甲流程为当时几乎是唯一的坦克出路，导致的结果却是装备选择的单一与操作手法的简化；其时没有回蓝这个后顾之忧的治疗们加起血来更是顺风顺水，卡CD使用几个固定技能便能让他们的治疗量一路轻松爬升。

于是本着把简单的东西往死里折腾的指导思想，新的坦克与治疗模型在CTM横空出世，三围再次回到我们的视野，“回蓝”也不再仅仅是一个沦为笑话的概念。

哪怕是在5人副本里面，坦克也要身兼开怪、保命、控制、打断等任务，“拉一起A了”一下子成为了如烟往事中一句只能用来凭吊的话，CTM前期的5H不要说拉一起A了，不小心少羊一个怪都有可能在几秒内把坦克揍成肉饼。

至于在背后为坦克保命默默贡献的治疗，更无法如以前一样轻描淡写地两下治疗术把空血目标抬满后游手好闲了。高度膨胀的属性让那一点可怜巴巴的治疗量有如泥牛入河，在这个基础上暴增的治疗术耗蓝成了屋漏后的连夜雨，奶妈们一夜回到了解放前，不得不再次拾起HPM（每点法力治疗量）、回蓝、预读这些已经快被打入历史博物馆的词汇。

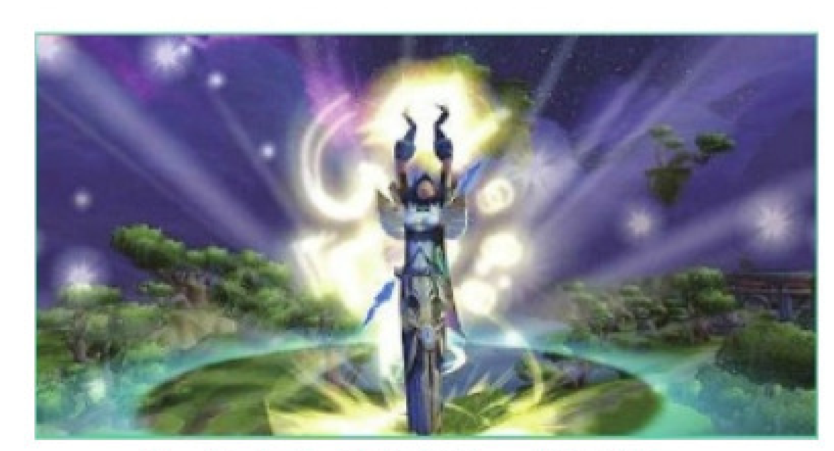
这种新的坦克与治疗机制一下子把高端玩家与平民玩家的距离拉开许多，在适

当的时候使用适当的技能成了每个玩家的必修课，除了对自身技能的熟悉以外，还需要对战斗流程、职业天赋等多方面因素具备一定的了解，CTM直接从5人副本就开始对玩家的技术进行一番番的拷问。

瘦身最大的悲哀是什么？就是瘦成皮包骨头以后只有最小号童装适合自己。伴随着技能和战斗流程变化的毁誉参半，天赋树的重新改动则让人感到更多的无奈。暴雪原意是要把越来越臃肿的天赋树给狠狠地削一把肉抽一把脂，在这流行瘦身的年代让天赋树也时髦一把。这番瘦身把以前一些无用的天赋和技能重新整合了一遍，让每个天赋都变得更有选择意义，加入了“精通”概念以后，天赋更是从一开始就决定了职业的定位和走向，像牧师当年“40级前用神圣练级比暗影更快”一类违反科学原理的情况也得到了大大的改善。

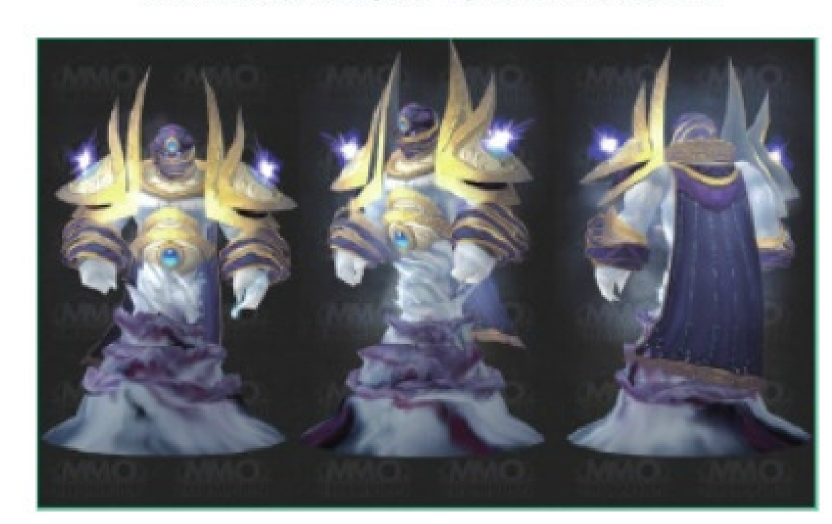
CTM重新设计以后的天赋树大大减少了无用的天赋出现，这本该是好事，但是瘦身瘦得过火，能穿的衣服就变的单调了。新的天赋树虽然变得精简，可是天赋点却变得几乎没有任何可供选择的余地，每个天赋几乎只有一套固定的点法，反而失去了琢磨的乐趣。某一系不点满31点就不能选择另外两个系的设定就好比一套造型已经把衣帽裤鞋都规定完了，只剩一些旁枝末节的手链饰品可以选择点缀，也难怪玩家们会为这种单调如此恼火。

可以看出，暴雪确实是想要在CTM里把WLK一些显著的问题解决掉的，变革带来的新世界固然吸引人，只是玩家似乎不能在此间获得相应的满足。


治疗是否还能像以前一样轻松呢？



战士的新天赋树，却缺乏选择余地


奥拉基尔之战颇有亮点

炼狱篇

“经过烈火的焚烧，断除孽根后，他们可以升入天堂，七层的炼狱山洗净了他们的傲慢、嫉妒、忿怒、懒惰、贪婪、饕餮、色欲，他们被缝上双眼接受拷问，最终走到让人忘却一切的艾勒艾河，这里有圣女贝阿德丽彩，接替维吉尔带领众人走向天堂。”

《神曲》中的炼狱篇描绘了七层罪恶的土地，与地狱的绝望相比，这里的灵魂虽然也在接受火焰的拷问，但是最后都能得到宽恕与赎罪。暴雪在WLK时期首创了“一个副本分为10人和25人”的双进度模式，一度被传为佳话。在双进度的促使下，休闲10人团和25人G团遍地开花，玩家一方面可以通过10人团提高自己的装备，一方面又能加入25人团享受Raid的乐趣，哪怕是刚满80级的小号也能手拿金币，摇头晃脑的跟在大号后面买下各式各样的装备，享受游戏的乐趣。

G团的恣意生长固然带给休闲玩家更多的游戏乐趣，但是让人不得不留意的是G团带来的诸多副产物——金币的大量流通和无法回收，首当其冲被波及的便是金币的使用范围，当金币能用来购买装备以后游戏货币便不再仅仅是虚拟货币这么简单，它能使玩家在游戏里轻易获得强大的装备。于是，在利益的驱使下滋生出来的毒草包括黑G、盗号等损害了更多人的行为。



格瑞姆巴托之战，当时一个不小心就会灭团的5人本

终于暴雪在CTM的时候找到了应付G团的办法——进度统一化，事实也证明了进度的合并确实让G团销声匿迹了很长一段时间，玩家无法把自己唯一的宝贵进度寄托到G团之上，加上10人团与25人团共享了掉落，25人团由于团队磨合的高难度越来越缺乏竞争力。

两年前，当我们得知CTM将会把25人和10人合并成为一个进度时，并未想到这个变革造成的影响会是如此的深远，也远远没有料到它引发了一场贯彻了整个CTM进程的论战。

暴雪对于这个决定给出的官方解释是“我们不希望玩家在一个CD内反复刷同样的副本，那样会显得枯燥且无趣。”经历过WLK时代俗称“猪圈”3.2版本的玩家也许对那时一个CD刷4趟十字军试炼的往事记忆犹新，即使是一向自信的暴雪也不得不坦诚地承认3.2的设计相当失败。有感于此，到了CTM一咬牙直接一刀切改成一个进度也并非不可理解的。

只是这一次的暴雪似乎太过于自信了，他们认为不应该强迫玩家反复做

一样的事情才把进度合并，但是进度统一了以后玩家反倒失去了方向，暴雪希望玩家在一个CD内多做一点不一样的事情，但是他们却没有在游戏里提供足够多的“不一样的事情”给玩家来回品味。对比经典旧世、TBC与WLK时的百花齐放，玩家没办法在CTM里面找到足够多的副本去消耗他们的游戏时间，没有了祖格、卡拉赞一类的10人副本，副本玩家上线以后除了公会活动和5人副本却没法获得更多的活动去向。

这种情况在前期的4.0和4.1版本中还没有显得太突出，当时的暴雪相当有诚意的提供了3个大型Raid副本，加起来一共13个Boss的副本容量让玩家在进入CTM的初期过足瘾，虽然总体偏高的难度曾把一些休闲玩家拦在门外不得其法，但是新颖的考古业与丰富的任务系统依旧能让玩家在副本之余找到诸多上线的理由。

平心而论，3个T11副本的Boss设计都颇有出彩之处，奇美隆新颖的上上下下跳血线、音波龙的敲锣机制、古加尔的腐蚀机制、风神议会的云霄飞车和奥拉基尔的立体战斗都颇能给人耳目一新的感觉。暴雪在提供了足够高难度的同时也顾及了休闲玩家的便当游戏需求，哪怕是4.0初期也依然能看到暮光1、2，风神议会，黑翼保2冲4的野团，即使不选择大型副本，5人英雄本的高难度和丰富内容也足够让休闲玩家为之付出够多的点卡和时间，何况其中不少掉落即使进入了T11本依旧具有相当高的实用价值和保值度。


大灾变后的暴风城



巨龙之魂推出以后，成为了玩家在4.3唯一的副本选择


大灾变后破碎的贫瘠之地


猪圈一般的十字军试炼，开始了WLK的便当时代

只是这种情况没能一直维持到4.2和4.3，进度合并的先天缺陷一旦遭遇到一个只更新了一个大型副本的版本马上会被扩大许多，T11本的热火朝天随着火焰之地的推出瞬间掉到冰点，本来精心设计的3个副本沦为了鸡肋，匆忙推出的T12副本却未能提供足够的内容让玩家体验。随之沦为鸡肋的，还有之前作为积累入门装备用的5人英雄本，和本能提供与T11本同样掉落级别的考古业。

笔者认为，WLK比起TBC最大的倒退当属装备保值度的极大下降，卡拉赞提供的包括公正徽章、附魔图纸在内的掉落直到版本末期仍然具有相当高的竞争力，龙脊奖章一类的高素质饰品红火了整个TBC版本，祖阿曼的坐骑、图纸、装备更是能够提供进入海山黑庙的基础装备。WLK的装备属性却没能把这种微妙的优秀平衡感继承下来，以致每次更新版本以后前一个版本的装备直接沦为无人感兴趣的鸡肋，奥杜尔如此优秀的副本也因为掉落的关系被打入了冷宫。

CTM的副本非但没能把这种情况作相应的改善，反而让鸡肋的情况变得越发严重，3.2时259的英雄十字军掉落好歹能在10人ICC里发挥相当不俗的竞争力，T11英雄掉落的372装备居然直接被T12的普通378掉落取缔，唯一可怜巴巴剩下少许实用度的只有龙母掉落的法系饰品，从T12过渡到T13以后，英雄拉格纳罗斯的掉落居然也不过是和普通龙魂的装备持平，在属性上更是没有太大的过人之处，只剩下“橙杖职业”和“成就坐骑控”会保持对这个副本的一些激情。每次版本更新换来的都是老副本的杂草丛生无人问津，精心设计的Boss只能体验上那么一会，不得不说确实让人感到相当遗憾。

比起T11时期丰富多彩的Boss群像，火焰之地和巨龙之魂的Boss数量只能用“可怜”来形容，两个副本加起来只有15个，只比T11多了3个，加上考古业和5人副本的鸡肋化，PvE玩家上线以后的选择余地一下子少了将近50%。

有感于此的暴雪终于在4.3的时候作出了妥协，随机团队副本的横空出世标志着便当与G团的再次复苏，比起颇有暮气沉沉感觉的4.2，4.3的可玩性确实提高了不少，休闲玩家可以不必参加机械的Raid活动，高端玩家也能在冲进度之余用随机G团补充一下经济。暴雪本想把副本往精英路线发展，但事实证明精英的副本路线不等于无事可做的副本路线，暴雪给了玩家们一个高难度的副本，却没有给他们在副本以外所能做的事情，变革终于还是在CTM的末期走了一把回头路。

天堂篇

“在至高天，他们拜见了圣灵的容貌，天堂庄严光辉，充满欢乐和爱，住着生前正直行善的人。他们享受着永远的幸福。”

《神曲》的天堂篇中描绘了一幅美丽而幸福的景象，众生在这里获得安宁与祥和，并将获得永世的美好。CTM 在设计之初也确实有着一幅本该非常优秀的发展前景，暴雪在这个灾变与重生中展现出的优秀的游戏设计能力与勇气让当时的玩家叹为观止。

在这之前谁敢想象，一个本来是一成不变的网络游戏居然也能出现时间的推移，一个本身已经有着深邃世界观和丰富任务线的游戏世界居然能被彻底推倒重来。暴雪在CTM中展现的魄力能让每一个玩家为之叹服，贫瘠之地中央深深的裂隙、黑海岸边肆虐的龙卷风、瘟疫之地重新焕发的蓬勃生机、千针石林波光粼粼的泽乡，都在无声无息的诉说着这个世界的变迁。

如果要悉数WoW相比起其它网游的优势，绝对不能不提的是它那宏大的世界观和丰富的故事情节，CTM的世界变迁便是将这种优势发挥得淋漓尽致的表现，它令玩家感觉到这是一个正在发展着的世界，在当中活着的每个人都在延续着属于自己的故事，有着自己的生命与生活。

在这个基础上发展出来的考古学，更是把WoW的故事世界往前无限推移了一把，通过考古拼凑出来的故事与人物史故事在纵向上显得更加厚实，WoW的土地上一下子因此而变得仿佛到处都有故事，到处都有历史。

至于80～85升级时的任务，更是如一部扣人心弦的电影般引人入胜，海加尔山的壮丽让半神的回归显得气势恢弘，海底的神秘渐渐揭开了艾萨拉那迷人的面纱，地底世界坚挺的巨石拥抱着伟大的世界之柱，奥丹姆的热砂掩埋了不为人知的历史，暮光高地的最终决战更是宏大悲壮。

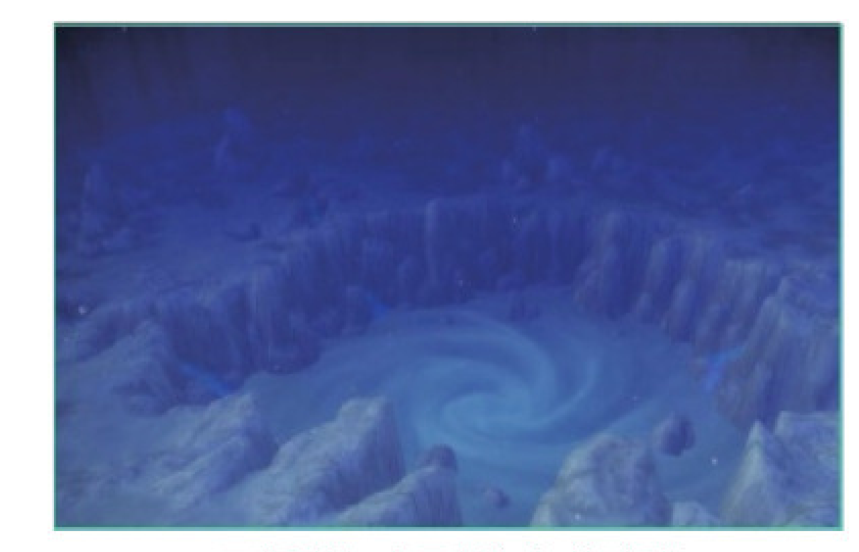
这些要素本应成为CTM最大的亮点之一，但是暴雪在其上的表现却仿佛一个把龙睛点到鼻孔上的憋屈画手一般，未能让亮点在它应有的位置上得到最好的发挥。旧世界气势汹汹的改动因为升级经验的骤降、随机副本的速效而沦为了剧情党们的乐园，大部分玩家尚未能体验其中的1/3便已经升到了60级；考古学在T11时代因为一些优秀品质的成品被不少为哈卡大剑魂牵梦萦的玩家津津乐道，T12本的推出却没有伴随着考古学的更新，过低的效率和过度重复的工序最终让大部分玩家放弃了这项本来有更多东西可以发掘的副业；80～85级的任务地点因为交通的便利需求，被一个个传送门分割成独立的地图，本来一气呵成的电影被硬生生地拆成了单元剧，暴雪在这些方面原本可以做得更好，却让它们停在了一个尴尬的位置。

写在后面的话

随着MOP的越来越近，暴雪放出的相关消息都在传达着一个信息：他们并没有固步自封，MOP将会作出更多的划时代变革。回想CTM的种种变化，就仿佛与它那尴尬的85级顶级一样，卡在一个不上不下的位置，很多原本可以做得更好的地方都未能做到原本期待的完美。但这不代表CTM就是一个失败的版本，暴雪在此间作出的种种新尝试都在表明着他们依旧是那个追求创新、不甘固步自封的顶尖游戏公司，玩家也许在这种摸索和尝试中会偶有感到不适，但是笔者对于接下来的MOP却表示出了非常乐观的态度。暴雪不是神，他们也会走一些弯路，但是弯路不等于从此就一错到底，CTM之前失去了全球数百万的玩家，不完美的变革总要付出一些代价。作为一名多年的暴雪玩家，笔者更愿意相信这不过是转型时的阵痛，WoW虽然总有一天会结束，但至少还不是现在。P



火焰之地推出以后，T11本再也无人问津

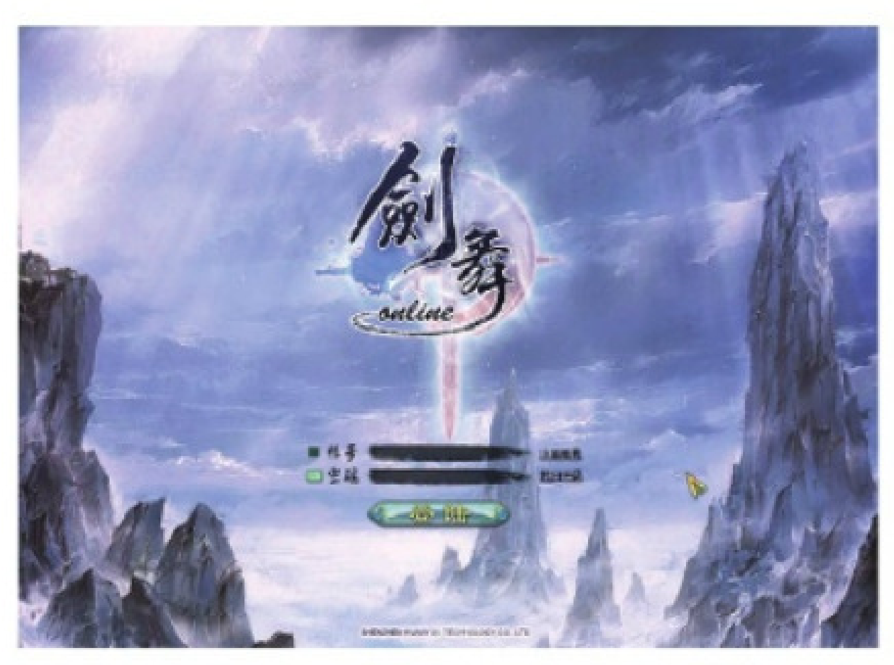

瓦斯琪尔水下任务气势磅礴



奖励的幼龙坐骑


本来大有发掘潜力的考古学，也变得鸡肋

剑舞Online（http://jw.zqgame.com）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	幻游科技
运营公司	中青宝
版本号	0.12.0.1
游戏体验	浪费时间





2D玄幻类网游，画面比较粗糙，维持在十几年的2D游戏水准。不会动的背景还算精细，但凡是能动的，比如玩家角色、怪物、NPC，都相当简陋，而且游戏只支持鼠标操作，移动来说还算流畅，但战斗操作就很生涩了。由于战斗连招很容易击退怪物，再加上怪物体型小，所以经常点不到怪物，而且经常莫名其妙换方向。新建角色并没有外形选择，甚至连性别选择也没有，职业就决定了性别和外观，个性化设计非常差。游戏的ARPG格斗虽可算是个特色，但游戏并没有做得很不完善，操作不爽快，费手指费鼠标费眼睛，打击感完全没有，按键技能说明不详细，等等，真的只是个“概念化”的半成品系统，完全没有实际意义。战斗效果非常差劲，一些大招不但伤害孱弱，视觉效果也奇差，就以100怒的招数来说，蓝光一闪就完事了，实在不像一个CD长达10分钟的大招表现……大招尚且如此，一些普通技能的效果就更不用说了。另外音乐经常无故消失，经常可以看到玩家在询问为什么没有声音，而音效表现则更加惨不忍睹。

九州大陆（http://9z.hxfx.cn/）





游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	华夏飞讯
运营公司	华夏飞讯
版本号	0.6.0.512180
游戏体验	普普通通





3D玄幻类网游，游戏画面整体偏阴暗。画面效果来说，人物模型、地面景物表现不错，尤其是地面景物，丰富且层次感强，模型贴图还算可以，但地表贴图感觉非常模糊。此外，游戏锁住了游戏视角，只能固定斜45度的视角进行游戏，不能旋转、俯仰，但能缩放，这在网游中是个相当罕见的设定。背景音乐断断续续，经常出现长时间没有背景音乐的情况。战斗效果较差，特效应用的并不多，很多技能看起来很孱弱，再加上音效比较糟糕，所以打击感几乎没有。游戏的坐标定位还存在很大问题，玩家还好，怪物经常需要反复定位自己与玩家之间的位置关系。游戏最大的特色就是战斗技能采用连击设计，每个技能都有若干段的连击，比如秘术师的“三缭乱”，这个技能分三段，每段消耗不同的法力值、造成不同的伤害，甚至还有不同的效果——二段无法防御，三段附加击倒。这种设计颇为新颖，玩家需要研究怎么搭配技能才能获得高连击。但这个功能的帮助系统并没有做好，特别是技能段数和连击的配合，很多关键问题都没有解释，只能靠玩家互相交流。





游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	斗胜游戏
运营公司	盛大游戏
版本号	0.5.5.2237
游戏体验	普普通通

猎天（http://lt.sdo.com/）





3D奇幻类网游，但无法俯视仰视，游戏画面还是很不错的，画风明亮，颜色艳丽，给人很轻松的感觉。不过由于模型的多边形数量较少，使得角色、NPC和怪物的外观看起来很硬朗，特别是角色身上的衣物，无论什么质地，跑动以后一律都是铠甲的生硬感觉。阴影效果也很差，锯齿明显。此外游戏并没有虚化效果，角色会被建筑物遮挡。背景音乐表现平平，总算还有些节奏感，音效表现不错，虽然没有语音，但其他的各种音效较为齐全，也没有突兀感。角色移动灵活，角色的飘浮感不算严重，但怪物的移动比较发飘，而且怪物挨打以后有时会出现卡顿的情况，不知道是否是服务器的问题。战斗动作很流畅，打击感也不错，就是特效差了一点，粒子、雾化什么的不是很明显，总觉得技能不够华丽，也许是因为等级低技能低的缘故。任务较为平庸，以打怪、采集、对话为主，中间会有几个换装、护送、物品使用等任务作为点缀，但总体而言并无新意。游戏在部分特殊的Boss战引入了“领域战”系统，这个领域里只有你和你将要挑战的Boss——相当于一个副本，减少了抢怪现象和其他怪物的干扰，算是一个非常贴心的功能。





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	穿越网络
运营公司	穿越网络
版本号	1.0.48
游戏体验	浪费时间

忍者世界（http://nj.7imes.com/）





2D回合制奇幻网游，“火影”漫画山寨之作，画面比较糟糕，没有分辨率选择的画面挤成一团，各种信息纷杂混乱。2D背景比较粗糙，也没有什么细节可言，而人物形象一个个都像是橡胶人，看起来和手办一样，完全没有真实感。背景音乐缓慢得很，令人昏昏欲睡，音效也异常突兀，特别是升级时的声音。战斗音效简陋，打怪物或者被打时还有呻吟一般的叫声，实在诡异得很。游戏不但角色移动较为缓慢，战斗也是缓慢无比，然后是攻击力低下，初期没有任何技能可以使用，只能普通攻击，着实让人不耐烦。任务几乎没有，非常奇葩的设计是，游戏一开始你就要到外边打怪，打上半小时升到5级以后才会接到任务，而这些任务只是对话而已，不但没有道具奖励，连金钱奖励都没有，装备奖励更是没影的事。不少玩家被卡在用鞋子换药物的任务上，鞋子要花2000钱买，我研究半天才知道是要靠抓宠卖宠才行，过程漫长可以接受，但游戏没有任何相关提示让人难以接受。另外游戏虽然有自动寻路，但不支持跨图寻路，一旦跨图，角色就呆着不动，也没有任何提示。



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	麒麟游戏
运营公司	麒麟游戏
版本号	0.0.409.0
游戏体验	比较不错

画皮2（http://hp2.70yx.com）





3D玄幻类网游，借着同名电影上映的档期吸点金。游戏画面效果还是非常优秀的，随着环境的变化，画面时而明亮时而阴暗，很符合当时做任务的氛围。地表景物非常丰富，不过大体积模型显得多边形不够较为生硬，部分复杂外观的模型贴图略显模糊，例如石狮子之类。游戏背景音乐应该是取自电影，明显质量很不错，曲目也多，和场景搭配也较为合适。但音效明显差了好几个层次，要么非常突兀，要么该有的时候没有。游戏最大的特色就是“近乎完美”的全自动操作，特别是在初期，玩家80%的工作就是按鼠标交任务，按鼠标接任务。接任务后，游戏会自动寻路到目标NPC或目标地点，前者就是自动对话，后者则是立刻自动打怪，自动拾取掉落物品，打够数量自动前往交任务NPC处自动开启任务对话框，如果是采集，那么也是自动采集自动拾取自动回复。副本依然如此，自动进本自动打指定的怪自动拾取自动结算自动出本。总之一切都是自动的，当玩家享受够便利后到了一定等级后，游戏就变成半自动，想要全自动么，请花钱买神行符（瞬移效果），就变成了更高端的“0秒瞬移全自动”……而另一个雷人之处就是游戏中有各种科幻型的飞船，让人以为穿越到未来背景的游戏里。

月评：改编之路

■北京 键盘

本周有两个改编作品，一个是《忍者世界》，山寨自日本漫画《火影忍者》——应该是没拿到授权，否则以国内网游厂商“唯恐天下不乱”的心理，拿到正版授权还不得叫到天上让全地球人都知道。游戏质量非常低端，任务系统一团糟，一个回合制游戏，要靠打怪升到5级才有任务可接，接了任务才发现需要玩家继续打怪抓宠换钱才能交任务，不知道厂商是怎么设计的，也许真的是游戏任务过于贫乏，只能靠这个办法敷衍了事。

另一个是《画皮2》，和电影首映时间同步开服，麒麟游戏自《成吉思汗》1～3之后，貌似一直在走改编的路数，最近的3个网游：《书剑恩仇录》《雪山飞狐》和《水浒传》，一直是拿其他已经成名的小说直接开改，可能比较省事。印象比较深的是《水浒传》，因为当初评测过，分给得不高——游戏着实做得差劲，感觉就是电视剧的附庸。《画皮2》有了明显进步，它除了人设采用电影版设定以外（其实差得也挺远，周迅饰演的狐妖成为远程弓箭手实在匪夷所思，好歹也是个法系路子才算正常啊，而陈坤饰演的御林军玩玩弓箭也算是能说得过去），剧情、背景、环境和任务线，几乎和电影没啥关系。《画皮2》虽是麒麟游戏“首款3D网游”，仅从画面来说也挑不出什么大毛病，只是它的全自动设计和超时空坐骑雷了我一把。

近年来由小说、动漫、影视改编成网游的例子不少，但成功的相当罕见。影视作品改编网游属于短线产品，一般都是影视的附庸，火爆一阵就消逝，不过最近看到新闻说湖南台第13次重播《还珠格格》依然拿到收视榜第一，所以若是能改编个《还珠格格》的网游（此网游正在开发中，但涉及换壳争论貌似前景不妙），估计会火很长时间——假如综合质量不差的话。动漫作品属于“河边”产品，一不小心就被版权问题“湿了鞋”，日本、美国著名动漫鲜有国内厂商拿到游戏改编权的——从资料看大都是韩国厂商在做。而国内动漫质量一直不佳，数得上来的也就是低龄段的“灰太狼喜羊羊”，亦有消息说“葫芦娃OL”正在制作中，但它们和目前玩网游的主力人群的年龄段明显错位，真要是上市，估计也就是昙花一现。小说改编网游最稳妥，因为小说有成熟的背景设定、世界观架构，甚至主任务线都设定好了，稍加改动就可以拿来做出成品，相当省劲。像《诛仙》，小说火，游戏也一直火到现在，当然，好题材也赶上个好制作和好运营。P



繁华盛典迷人眼
——第7届StarsWar赛会纪实

■晶合实验实 digmouse

赛事综述

2012年6月16～17日，国内老牌综合电竞赛事StarsWar的第7届赛事（以下简称SW7）在上海市正大广场举行。对于熟悉中国电竞的玩家们来说，正大广场并不是一个陌生的地方。此前StarsWar 6就是在这里举行的，而在不久前的4月29日，NGF（英伟达游戏群英会）2012也是在这里进行的。

SW7设置的项目和SW6并无不同，仍然是占据国内电竞市场几乎全部份额的四大主流项目：《魔兽争霸Ⅲ》《星际争霸Ⅱ》《DotA》和《英雄联盟》，但时过境迁，如今四大项目各自走向了不同的发展方向。

在过去10年统治中国RTS竞技圈的《魔兽争霸Ⅲ》已经年华老去。选手的不断退役，赛事的不断缩水，职业战队和投资的不断减少外加新兴项目的冲击，使得这款曾经缔造了Sky等中国电竞传奇的经典RTS游戏风光不再。

《星际争霸Ⅱ》作为暴雪在传统RTS领域继承《魔兽争霸Ⅲ》的作品，在国内则显得不愠不火。不过随着游戏终身包的推出以及国内大型赛事逐步走上正轨，这款游戏渐渐开始被更多的传统RTS玩家所接受，尽管其火爆程度和玩家基数与欧美韩国地区相比还有相当大的差距，但它至少让暴雪保持住了传统RTS竞技的王者地位。

而曾经在SW6上遭遇现场观众嘘声的新兴游戏《英雄联盟》却在一年之后走上了一个崭新的台阶。迎接《英雄联盟》比赛和选手的不再是刺耳的嘘声，而是山呼海啸般的欢呼，一时间，连原本可以称得上是中国电竞第一运动的DotA都显得有些失色。加之SW7将《英雄联盟》的比赛时间大多安排在了白天，其现场的火爆程度毫无疑问是所有项目中最高的。

SW7与以往其他赛事的另外一点不同之处在于，在此次比赛的总决赛现场还颁发了颇具新意的StarsWar电竞学院奖。这是StarsWar组委会针对国内电子竞技现状设立的颁奖典礼。赛会组织者自今年3月起征集学院成员，经过层层筛选，最终在众多的国内顶尖电子竞技选手与组织中敲定了今年的各类奖项，**具体获奖名单如下表**。

奖项名称	获奖选手/组织
电子竞技厂商突出贡献奖	技嘉科技
电子竞技个人突出贡献奖	WE.GIGABYTE.SKY
电子竞技最佳电竞战队奖	DK.DOTA
电子竞技最佳经理人奖	WE.GIGABYTE.King
电子竞技最佳女选手奖	StarTale_Miss
电子竞技最佳新人奖	WE.GIGABYTE.Misaya
电子竞技最佳媒体奖	《电子竞技》
电子竞技最佳视频团队奖	游戏风云
电子竞技最佳外设奖	i-Rocks
电子竞技最佳赛事组织奖	G联赛
电子竞技最佳对战平台奖	11对战平台
电子竞技最佳俱乐部运营奖	WE
电子竞技最佳男选手奖	DK.Buring
电子竞技最佳解说奖	BBC

首日半决赛精彩不断

本次SW7的主持人是原“游戏风云”的著名制片人，SW2、3、5、6的导演BBKing，他的现场主持可以称得上是专业，在震

天的战鼓声中，SW7正式拉开大幕。

原定在开幕式之后进行的《英雄联盟》表演赛因为韩国顶尖战队MiG.Blaze的签证问题而取消，他们的半决赛席位则由在临时附加赛中脱颖而出的WE战队顶替。

不过主舞台的第一场比赛仍然是《英雄联盟》。在漫长的调试和等待后，半决赛首场较量在国内战队CLC与远道而来的中华台北队伍TPA之间展开。在比赛中TPA展现出了强大的实力，2:0轻取CLC进入决赛。在另一场位于副舞台的半决赛中，拥有“若风”和“草莓”等顶尖选手的“银河战舰WE”轻松地以2:0击败“AG迅游”。

《星际争霸Ⅱ》的两场半决赛同样精彩不断。首场比赛，“英雄神族”iG.Macsed与“兽王”Grubby以火星撞地球之势打出了两场同族间惊心动魄的换家大战，不到最后一刻谁也无法预料胜负。在第一局比赛中Macsed仅仅只比Grubby领先数秒时间拆掉对手的最后一个建筑惊险获胜。而第2局比赛如果不是Grubby的隐刀一波来得太晚，加上Macsed极为冷静地利用闪现追猎与对手周旋，鹿死谁手可真的不好说。在晚间举行的第2场半决赛中，中华台北虫王Sen爆出冷门，两次精确的Timing一波淘汰GSL冠军SlayerS_MMA。

《魔兽争霸Ⅲ》的半决赛则是恩怨的重演。在去年年底的WCG2011世界杯总决赛上，Sky负于Lyn，梦碎三冠王。两人在SW7半决赛中再度相遇，结果Lyn 2:0轻取Sky进入决赛，另一场半决赛Sky的队友JN则轻松战胜俄罗斯选手Cash。

DotA的两场半决赛波澜不惊，大DK以摧枯拉朽之势战胜DT，刚刚改换门庭不久的NA则被风头正劲的For Love淘汰。

翌日决赛高潮迭起

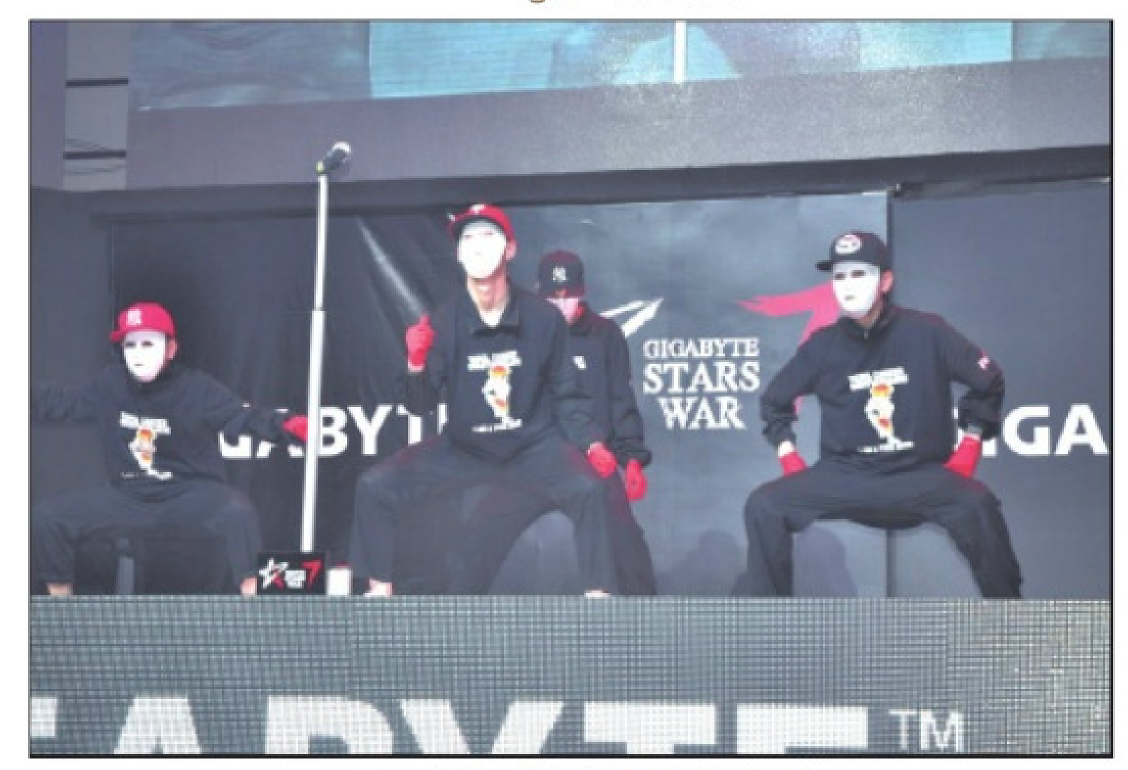
第二天的决赛日一上来就贡献了一场惊心动魄的大战。1个多月前刚刚在同一块场地上战胜FnaticMoon获得NGF2012冠军的Macsed在《星际争霸Ⅱ》决赛中再次迎战一名虫族选手。在安提加星港上先失一局的iG神族连扳3局战胜台北虫王Sen。这其中最后一局对垒堪称本届SW7最精彩的一场比赛，双方反复拉锯打出了多次巅峰对决，比赛中的几个瞬间更是让全场观众为之惊叹。

在《英雄联盟》项目的决赛上，尽管WE祭出AP大嘴这一精心策划的“非主流”战术，但在TPA全队精妙的配合和流畅的执行力面前还是1:2败下阵来，坐在解说席上的TPA女队员Colalin话虽不多，但肯定比她身边的WE队教练JoKer更开心。

《魔兽争霸Ⅲ》的决赛对于已经出道很久却始终与冠军失之交臂（最接近的一次是2011年G联赛第一赛季决赛被TH000击败）的JN来说莫过于一次圆梦之旅。已经等这个冠军太久的他没有给双修的Lyn更多的机会，最终以3:2夺得了他出道8年以来的第一个世界冠军，我们只能用“天道酬勤”来祝贺这位始终坚持梦想的年轻选手。



BBKing的主持首演



StarsWar惯例的开场歌舞秀



第一次来到中国的MMA继续着自己不佳的状态

在DotA项目的决赛上，DK第一局发挥不佳，在17分钟时便败于FL之手。但是在之后的两局比赛中DK表现出极强的团队执行力，最终逆转FL，成功问鼎DotA项目冠军。

复盘：Macsed大玩智商，Sen暗渡陈仓

前面提到本届SW的《星际争霸Ⅱ》决赛堪称是两天比赛中最精彩的一场对决，下面就让我们在此回顾一下这局巅峰对决的来龙去脉。

红色的虫族Gamania.Sen出生在左下角，而蓝色的iG.Macsed则位于对点，两人的开局都中规中矩。Macsed锻炉双开，而Sen分裂池的时间比常规时间要早一些，但他的4条狗没有第一时间奔向Macsed尚未开始堵口的2矿。这是因为Macsed在他的2矿处放下了一个水晶，拖延了虫族扩张的时间。

咬掉水晶之后Sen顺势连续放下2矿和3矿，而Macsed 2矿的建筑学也已经就绪，两人的开局博弈没有分出胜负。

第一个令全场惊呼的时刻出现在7分30秒。Macsed一俟Sen位于主矿左侧的侦察王虫死掉便放下隐刀塔。Sen派出他留

驻于2矿后的第2个王虫开始向神族主矿靠近。在王虫速度被Buff后的1.4.3版本下，就算Macsed的追猎者及时返回，也不能保证隐刀塔的秘密不被发现。

但是猜猜Macsed做了什么？他在早已完成的光影议会上放下一把时空加速，而Sen的王虫正好没有向隐刀塔的方向移动。他看到了光影议会和旋转的时空提速漩涡，这在任何一个虫族选手看来都是最明显的双矿带闪现一波，但他不知道的是，此时Macsed的光影议会里其实并没有研究任何东西！

可惜Macsed的诡计还是被识破了，Sen的这个王虫在死去的一瞬间看到了正在建造的隐刀塔，此时他的二本已经早早开始升级，隐刀对他并不能造成什么威胁。

Macsed赶走Sen的小狗放下3矿，而Sen的4矿已经在手，感染虫正要出现，攻防也已经进入正轨，台北虫王强大的运营实力开始体现。

双方的第一次交火在Macsed的4矿展开，尽管此时Sen已经满人口而Macsed仅有164，但Macsed拥有3攻不朽+追猎者的巨大伤害输出优势和依托建筑展开的良好阵型，Sen的感染+小狗+蟑螂的部队选择了后撤。正是这个后撤给了Macsed追击的机会，蟑螂+小狗在白球/不朽和大量闪现追猎面前不堪一击，Sen带着5个感染虫和少量蟑螂撤退。这次交换双方的损失都不大。而对Sen来说，主动出击为他争取到了时间，他的大龙塔已经完成，损失掉的蟑螂和小狗为腐化者和随后出现的巢虫领主腾出了人口，大龙+感染的终极部队正在成型。另一边Macsed已经在为这种情况做准备，舰队航标开始建造，为母舰的出现做准备，没有母舰的支持，仅仅依靠常规的追猎+不朽+巨像的部队组合是不可能战胜虫族的终极死亡之球（Deathball）的。

这时，第二个令全场惊呼的时刻出现了。就在大家疑惑Sen为何迟迟不将十几条腐化者变为巢虫领主时，他做出了一个惊人的举动：将2矿的23个农民全部换成了孢子爬虫，13条大龙孵化开始后又全部取消！这意味着这时的Sen拥有超出上限的217人口的恐怖部队！

这片虫海开始向Macsed的四矿发起进攻，而这时对手的母舰仅仅完成了一半的建造！这时Macsed的一次棱镜空投起到了决定性的作用，这个折跃棱镜让Sen的小狗被迫回防，而Macsed又放下2个星空门，准备量产虚空舰。

处理了空投的Sen终于开始了对Macsed 4矿和5矿的攻击，但此时神族的母舰已经完成，虽然还没有漩涡，但隐形力场已经能起到很大的作用。而在交战中，Sen犯下了一个巨大的错误！他为了防止被漩涡击中将自己的部队散开，Macsed抓住了这一点，几艘虚空舰从侧翼肆无忌惮地虐杀与主力部队脱节的几只巢虫领主，而Sen决定在战场上现变爆虫则进一步降低了自己部队的即时战斗力。支援的小狗与感染虫损失殆尽的大龙部队被大量高攻防闪现追猎击退，这一波让Sen的人口瞬间降到了140。

顶过这一次总攻的Macsed已经聚集了超过10艘的虚空舰，并开始升级空军攻防，而Sen依靠5片矿的超高经济收入在瞬间又爆出了200人口的部队，战斗还远远没有结束。

双方开始不断地利用机动部队扯动对手并打击分矿，Macsed的4矿因为一个没有站好岗的隐刀让小狗溜了进来而被咬掉，而他自己则利用大量的虚空舰配合母舰的召回打击Sen的扩张。



获奖选手全家福



颁奖仪式现场


Macsed放下水晶干扰虫族分矿


Macsed在王虫死去瞬间放下隐刀塔


Sen险些被这个景象欺骗

Sen在33分钟时向Macsed的4矿再次发起攻击，但此时Macsed的部队已经今非昔比，一个精准的漩涡击中了大量的感染者，十余艘虚空舰神兵天降一般被召回到战场上，失去了防空火力支援的巢虫领主如同纸片一般脆弱，而被冲入马桶的感染者在重新回到现实的一瞬间就被白球集体秒杀。Sen再次爆出大量腐化者抵抗神族大军的反击，但Macsed做出了全场比赛最为重要的决定：正面攻击的同时，在Sen的主矿空投下的一波狂热者摧毁了大龙塔，这意味着Sen为了抵御虚空+巨像爆出的24条腐化者现在成了完全没用的摆设！更关键的是，他就算重建大龙塔，也已经没有足够的气体资源再去重新孵化巢虫领主了。虽然Macsed也已经没有足够的资源生产高级兵种，但大量的满攻防白球+追猎已经足以让Sen在绝望中爆出的小狗和蟑螂这些一本炮灰兵种灰飞烟灭了，Sen在祝贺Macsed之后打出gg！Macsed在同一块场地上再次击败强大对手获得冠军！



占不到便宜的Sen选择后撤



令全场观众惊呼的偷人口举动



关键性的决战



“星际2”决赛时的观众，这个项目的人气在国内已经有了很大的提升

赛会总结：要纯粹？还是要繁华？

在我写下这篇报道的时候，文章的主角SW7正被一场说大不大、说小不小的舆论风波包围着，风波的起因是本届SW7引入了电竞学院奖项以及一些非比赛的内容。这些内容引发了一些批评的声音。

批评者认为，相对于比赛来说，StarsWar更像是一场电竞人士的Party。没有多少人在意开场主持的形式，也没有多少人在意电竞学院奖的情况，观众更多的是希望能看到精彩的比赛。他们以今年年初NeoTV的NSL（Neo StarLeague《星际争霸Ⅱ》联赛）为例，证明这种与国际顶尖赛事MLG和Dreamhack一样去繁就简的比赛模式是可以成功并获得正面评价的。

而辩护的一方指出，SW7是一次尝试。在中国电子竞技产业化并不成熟，赛事、选手、战队都是一盘散沙的现状下，有组织愿意对中国电竞进行这样的总结和认可，其实是一件好事。

以我个人在现场观看从开幕式到闭幕式这两天完整赛事的体验来说，这种质疑的声音不得不说有一些道理。论比赛密度，SW7的主舞台两天加起来只有4个项目的4场半决赛和4场决赛，外加一场DotA表演赛，数量并不算大。电竞学院奖的颁奖以及其他活动穿插其中，加上两天之内都不同程度地出现了选手的赛前准备问题，导致比赛的间隔非常长，直播时间也与预定流程相去甚远。这对现场观众和收看直播的观众来说，都不算得是很好的观赛体验。

但另一方面，从大局上来说，中国电子竞技常年来不论是赛事组织还是队伍选手之间都在很大程度上各自为战，新生力量不断破土而出，老牌势力也依然活跃。但在主流媒体淡出对电子竞技的关注之后的这些年来，始终没有出现一个统筹国内电子竞技行业的组织和团体。

先不论SW7这次在奖项上的尝试是否成功，它至少体现了中国电竞的一个发展方向和思路。本次学院奖的最终获奖者大多是玩家和媒体认可的优秀选手和组织，他们都对这项运动乃至这个产业做出了自己卓越的贡献。

但从形式上说，或许首次进行这种尝试的StarsWar也在摸索。前文提到的更为纯粹的MLG和Dreamhack等赛事也许能够给我们一些启示。MLG在比赛休息期间会由主持人在舞台上对著名电竞人物或选手乃至赞助商进行采访，而Dreamhack自去年起就保留了沙发采访席的设定，在整体观感上极为专业，比赛间隔的采访和串场内容也与比赛本身密切相关，观众也不会感到乏味和失去兴趣。

当然，SW7对自身的定位是“电竞盛典”，如前文所言，也许这样的颁奖过程和形式是一个摸索的过程，但我们不应该抹杀他们为此作出的努力，以及在这背后对中国电竞的思考和总结。希望未来的StarsWar，以及中国所有的电竞赛事，能够在这样的思考之后，总结出属于我们自己的专业赛会形式，那样，玩家想要的纯粹，才能真正的在繁华中绽放。P

Joker：我们都曾经青春，都曾有过十七八岁的张扬，当面临人生的十字路口，你会做出一个怎样的选择？作者胡平伟用他平静的笔触为我们娓娓道来了一个有关青春的故事，这是否会激起你的共鸣？是否会唤起你的回忆？静静的看完这篇文章，Joker希望你能轻轻的感叹一句：对啊，那一年，我们18岁。



那一年，我们十八岁

■新疆 胡平伟



楔子

初秋的天空澄澈如水，仿佛扔个石头就会引起涟漪。太阳还没有从山后爬出来，但是金色的光芒已经不可阻挡地散逸出来，山峰逆着光，显露出了坚毅的线条。路上的行人稀稀拉拉的，大多是穿着宽松的运动服慢跑的。路上汽车很少，大爷衣兜里的收音机播放的中国之声就成了清晨的声音，像闹钟般敲击着沉睡的城市。太阳慢慢露出头来，穿着明显不合身运动服的学生也渐渐出现在路上，三五成群地向学校方向汇集过去。胡不归坐在马路边上的花池上，把自己淹没在秋菊淡淡的香气里，懒散地看着沉静的小城缓缓醒来。忽然急促清越的铃声响起，几个俨然已经迟到的学生捂着硕大的书包飞奔起来，蓝白相间的校服在秋风里翻飞。胡不归掏出手机，扫了一眼之后麻利地拨通了一个号码。“风吹落最后一片叶……”陶喆的《寂寞的季节》？胡不归笑了一下，心想这彩铃还真是应景啊，电话就接通了。

“喂，在哪？”电话那头的人问道。

“高中大门口。”胡不归抬头看了一眼大门，“地区第一高级中学”几个烫金的大字在阳光中格外晃眼。

“我去找你？”电话那头有点迟疑，“还是约个地方？”

“极度空间？”胡不归一脸笑意。

“扯淡么你！”电话那头也笑了，“那现在是个药店！”

“吃了没有？”胡不归问，“不如在校门口吃个包子咋样？”“好啊。我过去。”

胡不归挂了电话，拍拍屁股向一家包子摊走去。热腾腾的豆腐脑散发着诱人的香气，水蒸气漂浮在摊位上空，映射着金色的光芒。

第一章

高考前426天。

“Go、Go、Go！”穿着校服的少年怪叫着把书包往肩上一甩，像一只被狼追赶的兔子一般窜出了教室。

“站住！”教室里扎着马尾辫的姑娘歇斯底里地咆哮着，“你又逃值日！”

“切，至于么？”少年嘴里咕哝着，脚下却毫不停留，撕开人流向楼梯口冲去。

放学对于胡不归绝对可以说是最开心的事了，不过话说回来放学后其实也并不轻松。用他的话说，他先得“像牛一样”驮起接近10公斤的练习册，然后以“迅雷不及掩耳盗铃儿响叮当”之势冲到网吧，再然后掏出堪比《高考数学真题精练》那么厚一摞网卡刷卡上机，占了接近一排电脑之后他才能坐定。乖乖，好像比考试周去图书馆占座压力还大。不过坐定之后就好了，他可以尽情享受一个甚至一个半小时的自由时光，挥舞着两年中从牙缝里克扣下来的金环蛇大杀四方。

胡不归今天心情很好。他下午自习课时利用了外班同学的“神器”，一下抄完了接近三天的数学作业。一下午搞定十五六页练习册总是会有很有一点成就感的。网吧门口自己人已经开始进场了，他瞟了一眼QQ上那个头像，灰色。他无奈地挠挠头，点开了浩方。

“来单挑！”胡不归斜眼瞟着风蔚然，挑衅道。

“没兴趣。”风蔚然盯着屏幕，头

也不回，“你丫太弱。”

“纳尼？what？啥？”胡不归把头凑了过去，“有种挑一把！”

“懒得跟你打。”风蔚然翻着眼睛，活像一条死鱼。

“我靠！敢不敢？”胡不归脸上笑意没了，“啪”的一声把自己带的鼠标垫拍在了电脑桌上。

“干啥干啥？”朱萸伸出一只手拍了拍胡不归肩膀，“要不然浩方3v3？GnollWood来来！”

风蔚然翻了翻死鱼眼，笑了：“好吧，那就33吧。”

“我本族！火枪手。”胡不归也觉得自己有些躁，长嘘了一口气，扒拉扒拉头发，坐了回去。

三个少年都埋下了头去，盯着显示器开始了一个小时的强体力劳动。报纸糊住的窗外秋气净爽，夕阳如金。几只麻雀在树枝上蹦蹦跳跳，于是还没有黄透的树叶就摇摇摆摆地落下了枝头。

胡不归一行人甩着酸痛的手臂走出黑咕隆咚的网吧时，外面也已经夜幕低垂了。路灯昏黄的灯光照射着树木，在人行道上留下了嶙峋的影子。边疆的小城基础建设一般，路灯稀稀拉拉的，加之有些小孩顽劣，非与路灯过不去，道路也就淹没在明明灭灭的灯光里。北方的晚风微凉，胡不归只穿了一件短袖体恤，出门被风一吹不禁打了一个寒战。但是三个人兴致却很高，今日又达到了百分之百的胜率，虽然不是什么正式比赛，但他们还是觉得颇为自得。他们讨论了战术，总结了对战中的失误，说着说着说到了以后的出路能不能像职业玩家那样，毕竟Sky也是网吧里成长起来的。说到了Sky，胡不归望着天空中寥落的星辰，“你们觉得我们能成为Sky那样的人么？背着国旗出国？”

“怎么不能？”风蔚然反问道。

“很难吧，不说天赋啥的，咱们这也没有条件参赛，何况家长不会支持你的，你妈能让你天天打魔兽训练？”胡不归低下了头，有点无奈。

“那又咋样？等我考上大学了，他们都管不着我了，就可以天天打魔兽。”风蔚然说。

“切！”胡不归把头转向另一边，颇有一点不屑。

“嘿！你觉得我考不上？”风蔚然脸拉了下来，“你又能考几分！”

“哼。”胡不归低低地用鼻子哼了一声，把手插在兜里，东张西望起来。

“跟你说话呢！”风蔚然提高了嗓门。

胡不归依旧漫无目的地东张西望的，一点没有回答的意思。

朱萸见势不对，忙说道：“吵什么吵！马上月考了，赶紧回家复习吧。”

“对对，你们俩学习好，我无所谓！”风蔚然挥挥手，自顾自地走了。

“你们俩干什么一天！”朱萸有点不悦，“都是自家兄弟干什么这是！”

胡不归摇头晃脑地说：“兄弟也是同林鸟，月考来时各自飞。”

“你们到底想干啥！？”朱萸有点毛了，“吃了枪药了！”

“OK啊。”胡不归一脸的无所谓，“我啥也不想干。”

“算了算了，”朱萸也挥动了一下手臂，“就这样吧，拜拜。”

三个少年都没有了刚出门时高昂的情绪，现实的压力就像这无形的夜幕，不知不觉就把他们笼罩了。他们低下了刚刚高昂的头，自顾自地向家走去。秋风渐起，少年们的背影萧索，如同几只离群的孤雁。

第二章

胡不归到了家，把书包随手扔在地上，鞋也不脱，四仰八叉地躺在了沙发上。母亲赶紧起身去厨房热饭，父亲盯着电视，没有回头。胡不归觉得气氛有些不对，平常回来父亲总要问一声，今天却如此冷淡。虽然有点不对，但他也没多想，坐起来抄起桌上一个梨就往嘴里送。他刚刚张开嘴，父亲说话了。

“好意思吃么？”

胡不归心中一紧，却还是装出一个嬉皮笑脸的样子说：“咋不好意思？”嘴上说着，手上却把梨放了回去。

“今天在学校咋样？”父亲的声音冷冰冰的。

“没事。跟平常一样。”胡不归知道肯定出事了。虽然不知道所谓何事，但一定很糟。他不自然的抠抠头发，咽了一口唾沫。

“有些事你说比较好。”父亲“啪”的一声把手里的遥控器摔在地上，“装什么糊涂！”

“啥事！我不知道！”胡不归也不悦了，瞪大了眼睛。

“你这个……”父亲高举着手，没有打下来。

“我咋了！”胡不归咆哮着，“打就打！那么多废话！”

“你！”父亲的手裹挟着凌厉的风势而来，胡不归硬着脖子，涨红了脸，毫不退让。

“干什么！”母亲从厨房跑出来抱住了父亲，转头对胡不归说，“还不快给你爸道歉！”

“道啥歉？！”父亲一手想把母亲拉开，一手指着胡不归，“你这个不争气的东西！”

“我咋了！你说清楚！”胡不归觉得蒙了不白之冤，非要争出结果不可。

“你们老师都打电话来了！”母亲一脸的失望，“你瞒啥瞒？我们都知道了！”

“今天就把话说清楚了！我不知道！”胡不归扯着嗓子，气的直跳脚。

“你咋了？我揍你！你咋了！”

母亲抱着父亲，一点不敢放松，“回自己房间去！”

胡不归“嘭”地一声把门摔上，把门上的挂历摔倒了地上。客厅里父亲的骂声穿透房门，一句不落传进了胡不归耳朵。胡不归打开窗户，坐在窗台上。随后他重重的一拳砸在窗台上，疼痛像电击一样，占据了他的感觉，耳边的骂声似乎也听不到了。夜风吹着，他脑子一片木然，看着夜色里的万家灯火，忽然觉得很安宁。

父亲骂了一会消了气，被母亲打发出去散心了。他刚一出门，母亲就来敲胡不归的门。

“门没锁。”胡不归声音空洞，低

低的，像一个漏气的风箱。

母亲打开了灯，坐在床边，说：“你过来。”

胡不归坐着没动：“骂吧。”

“你们老师今天打电话了。”母亲声音平静，手却在微微发抖。

“嗯。”胡不归盯着窗外，没有回头。

“你下来。”母亲拍了拍床，“今天的事得好好说说。”

“你说吧。”胡不归把手伸出窗外，闭上了眼睛。

“你一天在学校干啥？”

“上课。”

“上课？”母亲拿起一本《轻巧夺冠高考数学真题全集》翻了一遍，“一个字没写！你就这么上的课？”

“写了，没写完。”

“你都会不会？”

“会。”

“你会？”母亲冷笑一声，“你会你考了360！你会你滚下平行班！”

胡不归觉得头“嗡”的一声一下子大了，整个世界天旋地转。他拿起电脑桌上的杯子想要喝口水，才发现手麻木了，杯子没抓稳，“啪”的一声在地上摔了个粉碎。

“滚下平行班了”这句话在他耳边回响着，他举起手捂住耳朵，这句话仍旧轰响着，像新年的洪钟一般敲击着耳膜。

“啊！”他咆哮着把手重重地砸向电脑桌，巨大的痛楚让手恢复了知觉。他抱着头，不顾地上的玻璃渣，蜷缩在了窗台下。

“妈。”胡不归声音很平静，“我一个人呆一会。”

母亲点了点头，轻轻叹了口气，带上门出去了。

胡不归默默坐在电脑前，拿起金环蛇摩挲着，他的手不可控的颤抖着，最终没能在开机键上落下去。

第三章

“嗡嗡……”放学的铃声蜂鸣起来，学生们像一锅炸开的豆子，瞬间从拥挤不堪的教室涌了出去。胡不归看着和昨天的自己相似的背影，看了看周围依旧陌生的桌椅，露出了惨淡的笑容。他从抽屉里掏出一本物理练习册，一本生物练习册，还有四套数学卷子塞进书包。他迟疑了一下，把数学卷子掏出来一半扔进了抽屉里。胡不归把头伸出门外看了一眼，人都走的差不多了，只剩下几个值周生在打扫卫生，其中一个小子模仿着洒水车的声音怪叫着像风一样掠过走廊，手中缺了蓬莲头的洒水壶左右摇摆，水线切割着空气在地上画出数字8形状的图案。胡不归把包甩在肩上，躲避着水线到了楼梯口。他习惯性地摸出小灵通，熟悉的短信声却没有响起，只好苦笑一下，又把它塞回口袋。

“嗨乌龟！怎么这么晚？”如叮咚泉水一般的声音突然在胡不归背后响起。

“啊，没有。”胡不归愣了一下，回过头来。只见扎着马尾辫的姑娘背对着夕阳，阳光勾勒出她美好的轮廓。

“倒是你，”胡不归把手插进兜里，笑着说，“你这么晚小心碰到色狼哦。”

“我才不怕！”姑娘举起手中的杂志，瞪大了眼睛道，“弄不死他！”

“喂喂，我不是色狼！怎么感觉你想要打我似的。”胡不归赶忙推后两步，装出一副害怕的样子。

“没事没事。我都怕打你一下你都散架了。”姑娘的眼睛又马上眯了起来，像弯弯的月亮。

“啊。那好吧，没事拜拜了啊。”胡不归转过身去，整了整快从肩上滑落的书包。

“下次好好考啊！”姑娘在他身后喊到，“加油！”胡不归已经跑到了楼梯下面，头也不回地挥了挥手。

树叶早已落光了，第一场雪虽然没有留在地面上，但是气温已经接近了零度。胡不归缩着脖子，像一只觅食的麻雀，头也不抬只顾往前走。

“呦喝！这不是乌龟么！”风蔚然的声音响了起来。

“啊。”胡不归应了一声，停下了脚步。

“怎么样啊？复习的？”风蔚然怪腔怪调的说，“下次月考就回实验班了吧！”

“一般般吧。”胡不归挠挠头道，“不一定呢还。”

“嘿！少来了。”风蔚然冷笑一声。

“啊。回家么？”胡不归搓搓手，哈了一口气。

“不回。我还玩一小时。我又不想上实验班。”风蔚然冷冷的说道。

“那拜拜。”

风吹了起来，枯树瑟瑟的摇晃着。夕阳彻底看不到了，路灯亮了起来。胡不归叹了口气，水汽模糊了他的眼镜。他有些失神回头看了看，“极度空间网吧”几个霓虹大字闪耀着，散射着凄迷的光芒。胡不归回过神来，把书包往肩上撸了撸，加快了脚步。

风蔚然最近不太高兴。月考成绩出来了不咋地就算了，没成想那多事的老师居然还要开家长会！这一下情况就有些尴尬了。他猛吸一口烟，廉价香烟的气味瞬间充满了肺泡，仿佛把纷乱的思绪也挤了出去。他吼了一声：“22？有人没？”偌大个网吧全是打魔兽的，居然无人应声。本来风蔚然的APM意识都是很不错的，很多人喜欢和他一家，但是这小子有些恃才傲物，颇不把放队友放在眼里，这倒罢了。主要是没人愿意做他的对手，况且前两周他还赢了一个电信网吧争霸赛的全地区冠军，状态如日中天。大家上网图一乐，干嘛给人当沙包？所以众人每每看到风蔚然都用崇敬的眼光看着这个有可能成为职业玩家的绝顶高手，但渐渐也敬而远之了。

“靠！”风蔚然有点不爽，低声骂了一句，登上了对战平台。在外人看来风蔚然今天没什么不同，他的手依旧灵活的在键盘上翻飞，好像郎朗弹奏着贝多芬的名曲。其实他心里有点乱，操作游戏大都是靠自己熟练无比的肌肉记忆。在

获得了三场胜利后，他百无聊赖地看着屏幕上的“胜利！”，眼神有一点落寞。他出了网吧，走了两步，觉得自己轻飘飘的，才发觉头晕了。他满不在乎地坐在路边冰冷的长凳上，掏出手机玩了起来。出租车按着喇叭从他面前减速经过，他头也不抬，丝毫没有起来的意思。

胡不归合上练习册，抬头望了一眼窗外。玻璃在黑色天幕的映衬下好像一面镜子，把胡不归枯瘦的脸清晰地反射了出来。他摇摇头，起身打开了窗户。凛冽的夜风吹了进来，胡不归一个激灵，睡意全无。他满意的长出一口气，坐回桌边，打开了另一本练习册。母亲推门进来，放下点心，轻轻摸了摸胡不归的头，微笑着出去了。

同一时刻，风蔚然在写字台前如坐针毡。明天就是家长会了，今晚就是最后时刻，若是今日不说，等到老师打电话那就不可收拾了。他心烦意乱，手不自觉地摸到了烟。刚想掏出来时才发现自己急昏了头，本来抽烟这事就见不得光，若是被发现了岂不是雪上加霜。他赶忙把烟收了，沉吟片刻，沉着脸走出了房间，客厅的日光灯一片惨白，把少年淹没了。

第四章

太阳还没有升起来，教室却早已坐得满满当当。学生们打着哈欠，强打着精神坐在桌前，好像一片被飓风席卷过的甘蔗地。他们大多眯着眼，享受着老师来之前几分钟的惬意，昏昏欲睡的气氛笼罩着整个教室

“咳咳，”班主任黄老师清清嗓子，低声道，“月考成绩统计出来了。”

声音虽小，教室里困倦的气氛却被一扫而光。前两排坐着的学生更是伸长了脖子，他们作为可以争夺年级排名的“种子选手”，此刻又是露脸的时候了。胡不归翻着一本《英语阅读诀窍》头也没有抬。但他的手在颤抖，他咽了一口口水，缓缓地把左手从语文课本上移开，插在了裤兜里，他自己没有发现，语文课本封面已经被他的手汗打湿了。

“我们班这次取得了不错的成绩。”黄老师顿一顿，“虽然我们还是有些同学不求上进，但这个比例下降了不少。”她眼神如刀般扫过整个教室，不少自觉有些“不求上进”的同学顿时觉得背后寒气升腾。黄老师看着不寒而栗的同学们，满意的微微一笑，正色道：“下面我就把年级排名给你们念一下。”

“第一名，”她拉了个长音，“还是隔壁班的张敏。”

“噢！”失望的叹气此起彼伏。

黄老师敲敲桌子，教室马上静了下来，她缓缓道：“不过也有好消息。第二不是四班的风蔚然了，他这次直接没进前三十啊，张老师和他家长谈了谈，好像是说放学不回家跑网吧了！”

“我们班也有这样的同学！”她冷冷一笑，“我都知道，在这就不点名了。他母亲保证了要严加管理啊，说不定要陪读。你们有想这样的就都学他，反正我们教室大，我到时候也叫你们家长陪读！”

“多说了两句啊，第二名是我们班的。”

“种子选手”们一下精神了，他们挺直了腰板，伸长了脖子，眼睛里精光四射。

“胡不归！只比张敏低三分！”她带着赞许的目光落在胡不归身上，却没有看到预料中的感激欣喜骄傲混杂的眼神。胡不归低着头盯着一本书，头也没抬。但这并能不影响黄老师愉快的心情，她微笑着说，“你们看看人家胡不归多上进！我观察了，他虽然来我们班时间不长，但是人家不管是上课跟着老师思维走，还是作业都做得非常好……”

后面的话胡不归没听清，他突然觉得很累，疲倦与欣喜一同如潮水般涌了过来。他疏忽间觉得自己站在一个宁静的海滩，温暖的潮水轻轻漫过他的身体，把他淹没了。

年级部主任方老师的办公室永远窗明几净，胡不归以前只在门外瞥见一星半点，从没进来过。没想到今天居然坐在柔软的沙发上，面前光可鉴人的茶几上还有一杯热茶，散发着清淡的香气。

“想回去么？”方老师微笑问道。

“想吧。”胡不归低声道。

方老师看着他搅在一起的手指，用温和的声音说：“别紧张！先喝口茶。”

“没有，谢谢方老师。”胡不归应了一声，手上却没动。

“今天叫你来就是问问你想在哪上课。”方老师搓了一下手，“我知道你可能对你们项老师有点意见，你不愿意回去也行，我相信你在平行班一样能学好。我们安排给平行班的老师也是很好的。”

“没有。”胡不归顿了一顿，“我想回去。”

“行啊，回去也行。刚好我也准备跟你们徐老师换一下，我带你们生物，实验班风气还是好一点。”

“方老师，我回去实验班要干什么？”

“干什么？”方老师脸上有点困惑，他很快反应过来，“你搞好自己学习就行了，我跟你们项老师说一声，你回去上课就行。”

胡不归出了办公室，脑子还有些混混沌沌，有点开心，却又有些担心。毕竟在实验班压力大得多，竞争也激烈，自己回去不见得好。正自迟疑，忽然发现自己险些撞到人。他头也不抬，摆着手连声道“对不起”，侧着身子准备过去。

“是我。”风蔚然笑了。

“啊？”胡不归终于抬起头，“我靠，你在这干啥？”

“等你啊。”风蔚然把手背在身后，脸上浓浓的笑意。

胡不归干笑一声：“哈，你等我有何贵干哪？”

“你回实验班了，可以打魔兽了撒。”风蔚然搓着手，有一点兴奋。

“不打。”胡不归冷冷道：“很久没打不会打了。”

“我知道你为什么玩命想回实验班，魔兽都不打了。”风蔚然一脸戏谑，“就是为了那个谁么。”

“啥？扯淡！”胡不归嘴上不示弱，脸上却是一红。

“不是？”风蔚然一脸鄙视，“不是就算了，不过我有个事给你说一声。嘿，人家转学了？”

“啥玩意？”

“姓王那个姑娘转学了！”风蔚然大吼一句，引来了不少好奇的目光。

“关我鸟事！”胡不归也吼了一句，转过身去向楼梯走去。

“呦！别追了，前天走的！”风蔚然不依不饶地喊道，“你有本事考省会的实验中学！”

胡不归身体一震，但脚下没有停步。

“靠！”风蔚然低声骂了一句，向着相反的方向去了。

“没有谁都一样！”胡不归自语着，“老子一定要回实验班！”

尾声

6月的热浪席卷了大地，中午走在柏油路上居然有一种柔软的感觉，风蔚然厌恶地抬起脚来看，生怕沥青黏在鞋子上。燥热的午后无比寂静，只有蝉还在不知疲倦地鸣叫着，听的得人心烦意乱。风蔚然穿着一件宽松的白色T恤，把手插在短裤兜里，慢慢悠悠地往前走着。学校里也没有什么人了，门卫室的大爷扇子盖在脸上，斜躺在藤椅里睡着了。风蔚然环顾了一下四周，别说熟人，连只麻雀都没有。他有些失落，摇了摇头，向教学楼去了。

教学楼里也是空荡荡的，原本属于高三的被教科书和学生塞得满满当当的教室如今只剩下桌椅斜斜歪歪地摆放着，等待着维修或者淘汰的命运。风蔚然掏出手机看看时间，13：52。短信说两点到年级部，时间差不多了。他吹了个口哨，敲响了年级部的门。

“没锁，请进。”一个熟悉的声音从里面传了出来。

风蔚然推门进去，看见茶几和桃木办公桌上堆满了红色的EMS快件。胡不归背对着阳光坐在办公桌前，手里拿着一份快件。

“我的在什么地方？”风蔚然问道。

胡不归挥挥手示意他过来：“在我这。”他边说边把快件递出去，“我帮老方看一会，他一会儿就回来。”

“哦。”风蔚然接过快件，看着鲜红的包装有些迟疑。

“呐，刀给你。”胡不归手一扬，橘色的裁纸刀划着一道弧线向风蔚然飞了过去。

风蔚然拆开快递，把东西掏出来一件件放在沙发上。有一张银行卡，两张电话卡，还有薄薄的一张硬纸，烫金的大字写着“录取通知书”。

“方老师。”胡不归站起身来。

“辛苦了，辛苦了。”方老师看着分拣出来的快件，微笑道，“帮了不少忙啊，谢了啊。”

“没有没有。”胡不归微微一笑：“方老师，那要没什么事我就先走了啊。”

“好。路上小心。”

“谢谢老师，再见。”胡不归说着走向沙发，拍了拍风蔚然的肩膀，“走了。”

风蔚然站起身来，把东西往口袋里一塞，背着手出去了。方老师见状，笑着摇了摇头。

“打魔兽去？”胡不归从口袋里掏出金环蛇，在风蔚然面前挥舞了一下。

“切，你太弱了，懒得虐你！”风蔚然一脸不屑。

“那是，你是西安赛区8强，下次就可以进全国决赛了。”胡不归笑道，“不过那是我没去陕西，不然你就止步小组赛了。”

“我靠，你好嚣张啊。”风蔚然也笑了。

“把通知书放好。”胡不归突然正色道，“别跟你那数学练习册一样忘在网吧了！哈哈哈，太傻了，第二天人家网管给我打电话问说……”

“行了！”风蔚然打断他，“说了几百回了！”

“哈，好好。”胡不归背起双手，摆了一个大侠常用的深沉造型，沉声道，“今天本仙重出江湖，就先拿你的血来祭刀。”

“好！看who怕who啊！等我把你轰至渣吧。”

“我靠！仗义！”胡不归没有理他，左手一摆把他推到身后，向前奔去。

“你干啥……靠！”风蔚然话未说完，也跟着跑了起来。P



编辑部的故事

舌尖上的编辑部

■本刊八卦兼非八卦记者 Joker

最近随着大火的纪录片《舌尖上的中国》，所有人对“吃”这门学问又上升到了一个新的高度，对着屏幕流口水的不在少数，编辑部内也是如此，各种流派层出不穷，中午由于午休时间有限，众人只能选择各式折中的办法来填饱肚子，那这一期，就带大家走进《舌尖上的编辑部》，看看苦逼的小编们是如何填饱肚子的吧。



常规午饭之一：驴肉火烧，编辑部对面新开的驴火店受到了大家的一致好评，人均消费20可以吃得比较饱……



当然也会偶尔凑份子一起去吃炒菜，地点也就在编辑部周围一公里的小饭馆里……这两道菜看上去还不错不是么……



由于时间短，很多同事选择了爱心便当，这就是美编MM们中午的Lady Lunch时间，就是这大鱼大肉的好像不是很淑女（把口水擦擦啊混蛋！）



驴火隔壁的肉饼店也是众人常去填肚子的地方，里面不光有肉饼还有各类面食和砂锅，Cross往往慢条斯理地消灭完眼前的砂锅后发现大家都不见了……



最后最上等的就是这些自行车……别误会，不是说编辑部内有喜欢吃自行车这么重口味的，而是有的同事家离得非常近，可以骑车回家吃饭，这才是最幸福的啊……



大软微博话题

赤日炎炎似火烧，野田禾稻半枯焦。农夫心内如汤煮,公子王孙把扇摇。这么热的天，客官们不妨来我们这小店：http://t.qq.com/popsoft、http://weibo.com/popsoft，谈谈天，论论古，消消暑呗，什么？放心，我们不放蒙汗药！

本期应用话题：#大软话题#随着智能化移动设备的普及，人们能够在移动设备上享受丰富的应用程序，很多人都会选择移动软件商店来获取这些应用，但随之而来的问题也是层出不穷："反人类"的iTunes、免费的Android"病毒商城"、越狱之后的烦恼……你在使用这些软件商店的过程中遇到了什么问题？有什么心得与经验吗？

许豪：在享受着免费软件的同时，也同样被市场上质量参差不齐的产品搞得头晕眼花。

王侨：……有钱买得起iPhone的人还会心疼买软件的那几个钱？只有咱这样的穷矮矬才会用不要钱的。

K曹I道N宇G：许多软件并无新意,重复太多,并且存在BUG也不及时更新。

魔之左手 编：不靠谱软件太多，安卓这样，现在连苹果也有不少了。手机厂商等第三方的品种又少。

胡明明：最佳的心得就是开蓝牙去下好的人那里去拖，有趟雷的了我还去趟干嘛？

世界 编：该有的都有了就行了，剩下了的比拼的就是支付啦价格啦体验啦独家应用啦各方面的细节啦，几万款应用能用过100款就不错了，何况还有很多滥竽充数和石沉大海的，这部分能占到一半以上吧。

梦若几剑酒意：竞价排名，刷排名，各种废物软件……

Crescent-风暴前夜：我把刚买来的安卓刷成PPC系统了，还是PPC安全……

萧月尘：Samsung Apps软件不足才是最大的坑爹，BaDa再次泪目。

李木辛威丶：对，Samsung Apps 的确太……

忆VAN：Google play比较好用，方便一点。

明绫Vingia：iTunes确实"反人类"！

敬宝：唉，同步那个麻烦呀,iOS果断放弃，安卓过于花哨。很喜欢的应用无法全屏，兼容性很成问题，WP唉，就这样吧，哥们刚用的时候说像迷宫似的。说说应用商店iOS太暴力，安卓太毒辣，至于WP，各位自己想吧……

大众软件果然棒：各类的商城有其优点也有弊端，免费或收费的应用都有其相应的优势，除了大家一致声讨的"反人类"的iTunes，各个软件商城看来都有各自的使用者，看完本期的特别策划，相信大家应该可以找到不"坑爹"的软件下载了吧！

本期游戏话题：#大软话题#《文明5》资料片"众神与国王"终于在6月底发布。虽然它作为资料片不可能跳出原版游戏的设计思路，但是在具体细节上依然有许多改进，广大策略游戏玩家对这次的资料片有何感想心得呢？对"文明"以及同类策略游戏未来的发展方向，又有什么想法呢？

菜鸟竟然：其实我认为游戏可以加入一些互动性内容。比如在回合中玩家能像"模拟人生"一样遨游自己的国度，与不同的人互动。反正这游戏一局的时间本来就长，不在乎再长点，并且还可以打发漫长的研发时间。

魔之左手 编：现在节奏快了点不？据说有个新奇迹很NB的。

胡明明：这种类型的游戏最终都脱离不开将大量的神话元素加入，这固然会使游戏变得更多元化，但是往往会失去最初的感觉……

张驰：平衡性改动略大，科技和一些奇观的改动导致玩法要发生很大变化了，200多回合科技胜利我感觉不行了吧。

世界：在策略游戏中加入FPS与RPG元素应该不错吧，加入竞速类也行，还有恋爱养成……

深蓝海畔1990："文明"系列无愧于"Kill Time"的最佳游戏。当年玩《文明4》时候可以坐着一动不动的玩一下午。《文明5》在画面上的进步毋庸置疑，但是类似于"文明"这样策略类游戏，精髓还是在"策略"上，在当前各种游戏画面都非常绚丽的前提下，提升AI的智能性和策略性将是吸引玩家用心来玩的核心动力。

地狱凤凰1983："文明"是个好游戏，从3代开始收集所有的正版，可惜5代国内没代理了……唉。感觉"文明"的外交还是偏弱啊，不过和AI对抗也没办法了，没有玩过联网的"文明"，感觉太花时间……

萝莉控才是王道：事实上"红警"有不少硬伤但是依然受欢迎，主要是因为简单的上手和菜鸟级的操作，而"文明"的高难度则令很多新手望而却步，如果它能像"红警"和"魔兽"一样上手容易精通难，那它一定能更进一步，但那样它可能就不叫"文明"了，不过不能否认"文明"那精密的平衡设定和可玩性。

大众软件果然棒："文明"系列游戏凭借其独特的风格和缜密的平衡设置拥有了一大票铁杆粉丝，前段时间的那个"文明2"玩了10年的新闻还犹在耳边，《文明5——众神与诸王》会掀起新一轮的"文明"浪潮么？P

读者来信

少年，再来一本的约定哦

■福建 佐仓汐

“这样的纸箱子有四五箱！”

这句话深有感触啊，杂志都快堆成山啦！

不过，不知从何时开始，我也不是那么热衷于杂志了……只是每期都会买，买了以后翻一番就塞进了柜子。“哪天有空了看……”，但是这一天，似乎根本就不存在了。

直到前段时间，我才知道一直在买的一本杂志停刊了，之前多次买不到，我还以为是店主不进了……看到停刊的消息后我怔了一下，然后差点就哭了出来……在各类网站上搜索相关的消息，也感受到了编辑们的无奈与无力，脑子里出现那些可爱编辑的脸，一阵心酸。而猛然意识到与游戏相关的杂志似乎变少了，“纸质媒体终将被这个时代淘汰……”这句话很多人在说，大软会不会也有一天会消失呢……



佐仓汐小朋友创作的无芜肖像画，不得不感叹这真的是十分神似的一幅作品！



上海轩辕剑后援会给大软寄来的礼物！Joker代表编辑部在这里向你们表示由衷的感谢，国产单机游戏有你们这些可爱的玩家一定不会没落！

不要！绝对不可以消失啊！

于是从那一天起，我才从两年的恍惚中醒悟过来，重新翻开了杂志！

“少年，再来一本的约定哦！”

时隔四年再拿起回函卡的感觉似乎沉重了起来，我希望大软能一直走下去，我要看到500期，600期，一直到永久！

嗯，好了，就说这么多，最后我要说我对新来的美女编辑无芜非常喜欢！我给姐姐画了幅画，其他人你们谁都不许看！

无芜：谢谢给我画像，我很喜欢，感觉还是很神似的！

Joker：实在不好意思，拆信这个工作是Joker在干的，作为一个拆信技能已满的人，第一个看到这幅画的是我……

快评

本期封面又是神武的“露脐少女组”啊。我记得在5月份就有她们出现过啊，不过这一次人数减少了好多呢，这是为什么呢？ **网友 露一丝**

熬过了期末考试，暑假终于到了。这一期的散热专题真是雪中送炭啊。擦了擦风扇，我的古董机又动起来了。不过笔记本还是不敢手动拆出来清洁啊，怕装不回去，考虑还是去买外设了，就是不知道外设靠不靠谱啊。 **网友 一品新茗**

Joker：看来对广大宅男来说，机子和妹子才是真正最受关注的东西啊！不过我相信在看过本期的特别策划后，一定会让许多朋友们都有所收获的！

你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。



林晓在线

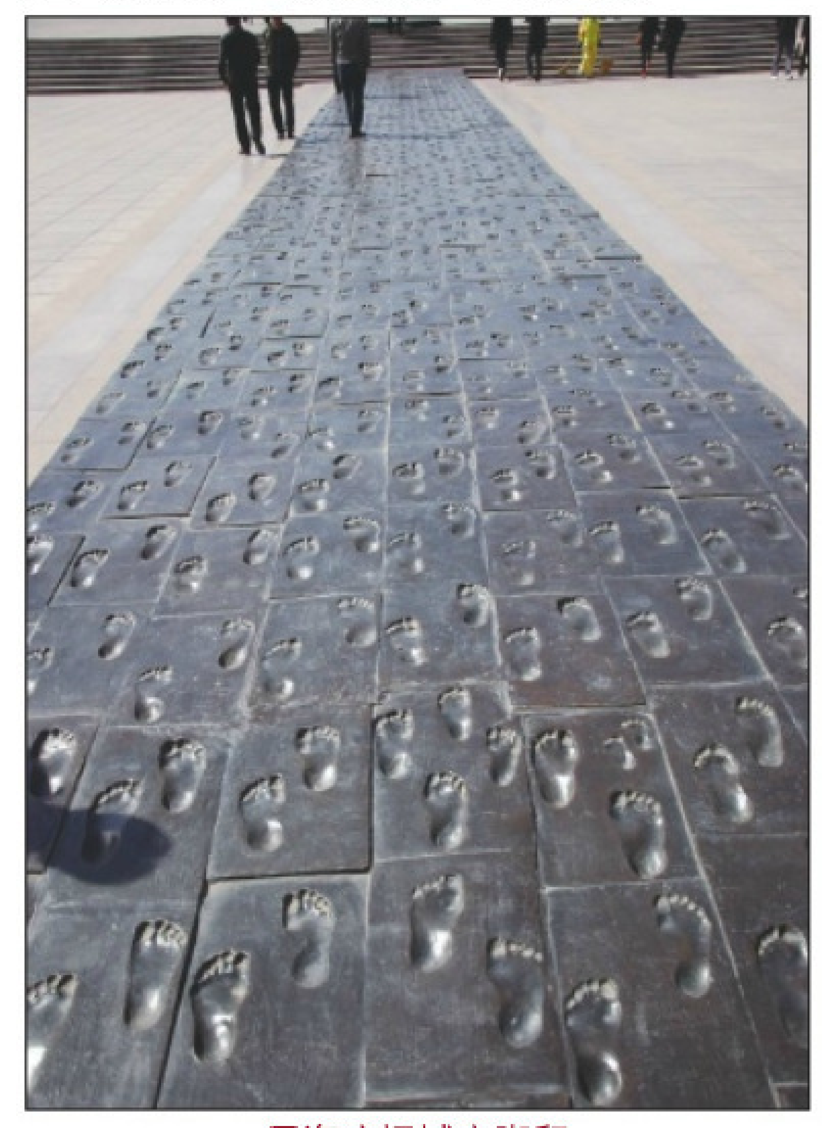
林晓：此刻，我坐在宾馆里，俯瞰窗外的城市。高楼林立背后的天际线下，是碧蓝的大海。虽然看不到，但潮湿空气中淡淡的风，已经把海的气息送到我身边。我想，读万卷书，行万里路，有所思有所见，互相印证，才能构筑对这个世界全面的认知。

雨中游 · 大连

标题用了“游”字，其实并不确切。只是坐在车上，从此处奔望他处，从这家餐厅赶到下一家餐厅。短短48小时的见面，还要除去睡觉的功夫，不足以让我了解这座城市。但这惊鸿一瞥的见面，大连依然给我深刻的印象，鲜明而生动，不似有些城市，面目模糊，转身即便遗忘。

游是从下午的栈道开始，沿海依山而建的步行木栈道，曲折蜿蜒，绿荫庇护，花开繁盛，据说是中国城市滨海观光第一路。防腐木铺就的栈道，走起来似乎都有弹性，时刻诱惑着人脱下鞋子光脚行走。绿荫之间，不时可见辽阔大海，一条海中栈道正在修建，提醒着人们未来的海中漫步，会更浪漫与潇洒。

栈道很长，总计20.99公里，是吉尼斯认证的世界最长木栈道，西起星海湾桥，东止海之韵公园十八盘，宽处可开露天Party，窄处仅容一人通过，沿途有数座观景平台，还有蜿蜒小路，可以沿山而下，直达海边。据说，夜晚来木栈道散步尤其浪漫，绵延在绿树花丛中的道路，一侧树影婆娑的山峦，一侧涛声阵阵的大海，头上明月映照，脚下空谷足音，一路走去，世俗皆忘……



星海广场城市脚印

有了这条木栈道，大连每年的徒步大会就更吸引徒步爱好者了。这个已经举办了十年的大会又好玩又健身，还赢得了国际声誉。原来，什么都是有组织的，连徒步这个事情，都有个国际徒步联盟。联盟还向徒步发烧友颁发奖章，一种为“泛太平洋徒步奖”，奖励走过7个及以上泛太平洋国家的徒步爱好者；一种是“国际徒步能手奖”，奖励到过21个以上国家参与徒步大会的徒步爱好者。21个国家！喜欢散步的朋友可以考虑下这个目标！将散步散出国家水平。

木栈道起点的星海广场是大连一景，也是亚洲最大的城市公用广场。昔日的垃圾场，现在的休闲公园，沧海桑田，都是人的造物。百年城雕的足迹尽头，是面对大海翻开的书页平台。平台上，儿童嬉戏；平台下，海鸥飞处——防波堤外，便是浩瀚大海，船舶海岛，皆为渺小。游至此处，天色阴沉，天地浑然一色，随时准备来一场大雨滂沱……



栈道通向大海

因为下雨，就选择了室内游。先访大连自然博物馆，看标本；后游大连海洋公园极地海洋动物馆，看活物。一静一动，极有对比。大连自然博物馆始建于1907年，是日本侵略者为了研究与掠夺东三省资源而设，连馆名都要叫做“满洲资源馆”，而后历经变迁，1959年庆祝抗战胜利14周年纪念日当天正式定名为“大连自然博物馆”，并请当时担任中科院院长的郭沫若先生亲笔题写馆名。现在博物馆位于黑石礁海滨，建筑与设施都十分现代化，以馆藏大型海洋哺乳动物标本闻名。在博物馆二楼，被若干巨大的鲸鱼标本震撼过后，看到落地窗外雨中宁静的大海，我想的竟然是——这么三面环海礁石围绕的风景胜地，大连人没有建豪华别墅阔佬会所，而是修了这么一座免费开放的自然博物馆，不错！有远见有头脑有品格！



星海广场一角



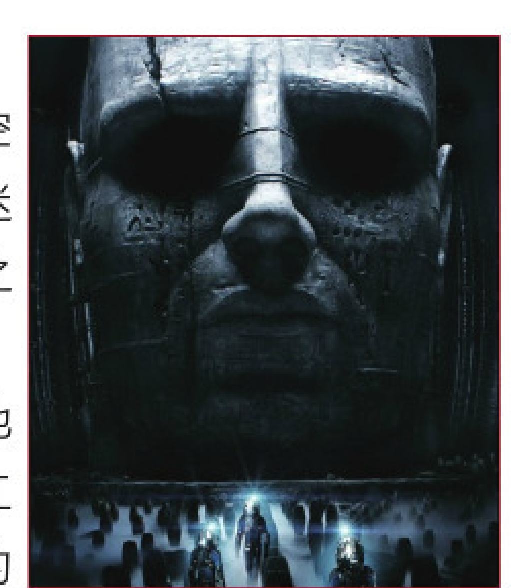
俯瞰星海广场

载我的兼职司机孙先生说，大连的历史在旅顺，先有旅顺而后才有大连，而旅顺，去那里就相当于浏览半个中国近代史！沉重的耻辱的记忆，压在旅顺这两个字上。这次来大连，依然无暇前去旅顺。下次一定！P

观影棚

普罗米修斯 Prometheus

■北京 冰河



“我是谁？我从哪里来？我要到哪里去？”

这个深邃的命题是电影艺术中最常见的命题，不同的导演分别给出了自己的诠释：《2001太空漫游》《第七封印》《银翼杀手》《谍影重重》……无论是从人类的宏大视角，或者是个人的自我迷失，这个问题总是常演常新，却没有一个像样的可信服的答案。不过这也正是本原三命题的迷人之处，每个人都可以有自己的独特理解，每个人的答案都可以不同，却并不冲突。

作为拍出《银翼杀手》《异形》《角斗士》等诸多名作的大导演，雷德利斯科特这一次延续了他在以往拍摄中对于问题的思考。电影一开始就设定了人类的来源——某个生命创造者（片中被称为工程师）被飞向太空的同伴遗落在地球上之后喝下药水，将自己粉碎（自杀？），DNA散布到地球的各个角落，与原始生命结合，最终产生了人类。亿万年之后，人类掌握了太空飞行技术，开始尝试进行星际航行寻找自己的来源。他们用冬眠的方式保存自己，并制造了一个思想逻辑上近乎人类的机器人大卫值班。当他们终于根据地球上留下的线索，在外星球上找到离去的工程师们，却发现工程师似乎遭遇了某种危险生物的攻击，仅仅剩下一个。他们试图唤醒这仅存的生命创造者，向他提问人的本原三命题，但却遭到了他的攻击。更糟糕的是，由于在外星球上被感染，飞船内的成员体内孵化出了凶悍的神秘生物，对所有生命开始攻击……这个套路的剧情在好莱坞已经是数不胜数了，但机器人大卫的出现，让问题有了一个新出口：既然人类已经可以创造在智能上和自己相差无几的机器人，那么追寻自己的来源又有什么意义呢？人为什么要创造机器人？片中给的答案是“因为有能力做这件事，所以就做了，没什么别的理由”。人类因为这个理由创造机器人，那么工程师创造新生命的理由也可以是同样。尽管工程师还没有回答人类的问题，但人类自己的行为已经让本原三命题有些荒谬了：原来人类是一场意外怀孕的结果，就如同机器人也仅仅是人类为了证明自己能力而制造出的产物，而外星异形又是工程师被原始异形攻击吞噬进化后的结果。生命的来源仿佛找不到头，创造一个生命的也许是另一场创造的产物，那么谁创造了上帝？

新片速递

《画皮2》：“500年前，我爱上了一个男人……”一句话告诉了我们《画皮2》与《画皮》其实在故事上并没有太多联系，除了狐妖小唯。影片在画面和揭露人的欲望上下了很大手笔，作为近期上映的国产大片，值得一看。P

动漫园

明月照我还秦关——《秦时明月之万里长城》

■北京 露一丝



每当一年的暑假到来之时，我们总能看到为数不多的国产动漫涌动的身影，此次在下为大家推荐的就是这部国产动漫的良心之作——《秦时明月》第四部“万里长城”。

作为国内首部以3D建模制作的武侠题材民族动画，《秦时明月》在播放之初就开创了许多先河，而从它的第一部作品“百步飞剑”到如今的第四部作品“万里长城”，我们看到的是动画全方面的进步：背景由简陋粗糙走向精致多变，人物由简单平面走向成熟复杂，整个故事也随着情节的推进渐渐地铺展开来，除了叙事有点拖沓之外实在别无瑕疵。《秦时明月》的成功再次向我们证明，中国的传统文化古典历史并没有随着时间的流逝而失去它们的生命力，只要表现方式到位，叙事手法得当，以中国传统历史为背景的动漫故事照样会受到国人的欢迎。本作的成功也足以证明，如果《仙剑》《轩辕剑》等作品有机会改编动画的话，依然大有市场。

本次“万里长城”的故事将紧接着上一部“诸子百家”展开。在墨家势力被消耗殆尽，国内得以暂时安定之后，大秦帝国开始将注意力放到遥远的边疆，一方面动用大量人力修筑万里长城，一方面则在海港加紧建造巨船准备扬帆出海。此外，主角们的又一劲敌也在从黑暗中浮出水面。名为罗网的刺客组织与侠士们的正面交锋已在所难免。而本作原本的反派角色则遵循动漫界“高人气角色必得洗白”的光荣传统，在新作中的全新定位也令人期待。

共计40集的这部“万里长城”自从播出第一部预告片以来就广受关注，但作品从去年就开始跑票，播出时间一拖再拖。到今年6月底为止，本作已经在网络上放出了两集样片与多部预告视频，据最新的消息指出，本片将于今年暑假期间和广大“月饼”见面。但令人担心的是，官方至今仍然没有确认本作的确切播出时间。只希望当大家看到在下这篇推荐文时已经看上了动画，让“跳票万里长城”之名止于这个暑假吧。

新番速递

《魁拔之大战元泱界》：本作同为国产动画，预计在暑期推出动画电影第二部。在新故事中，主角二人组与众多的“正义之士”乘坐曲境一号驶向涡流岛试图阻止魁拔的复活，人魔大战一触即发的剧场版第二部同样值得期待，问题依然是千万不要跳票。P

览书亭

九州·丧乱之瞳

■北京 林晓

今天我要推荐唐缺的书。唐缺是九州系列的主力作者，不知道九州的请自行百度补课。为什么要推荐唐缺的书？首先作为通俗奇幻小说，唐式制造的水准还不错；其次，作为九州系列来说，唐式制造已成九州支柱之一，值得一说；最后，唐缺可是《大众软件》的老作者，游戏剧场的常客，只是，他用了另一个笔名！唐缺作品以“反英雄主义”精神游走于严谨与虚幻之间，文字幽默调侃，情节诡诈多变。如何，你要不要看看唐大的书？

故事

在九州各地突然发生许多杀人挖眼的恐怖事件，游侠云湛回到家中，发现已经死去的独眼人，云湛变成重大嫌疑犯，独眼人的追杀循着神秘歌声而来……一封求救书函揭开神秘组织的一角，一枚诡异神秘的金属圆章，三起跨越六十年的悬案，黑袍独眼的神从不露面，他在幕后操纵着所有人的欲望和未来……所有这些令人不寒而栗的事件，似乎蕴藏着某种无法言喻的魔力，陷入重重谜团的云湛面临最严峻考验！云湛遭遇最恐怖厉害的对手，他如何在丧乱之神的恶意面前走出绝境？

读者反馈

唐缺每本书都是玄幻背景的长篇侦探小说，这本《丧乱之瞳》接前几本，主人公依然是羽人侦探云湛，泼皮无赖样又坚守真爱真理，身边红粉知己越来越多。**（网友 梦枕貘）**



对于所谓的“无门槛”阅读，大概是需要为九州的读者市场加些新血。但门槛太低也不是好事，之所以有这个体系，就是因为有些故事在且只能在这个环境里发生。如果有一天，唐缺的故事谜题在抽掉所有九州相关元素以后仍然能够有解，那么九州就变成了淘宝达人同款服装而不是某品牌的时装。所有，有时候要一点儿“老子看九州的时候唐缺还没混进来”的带历史感的小流氓大概是有必要的，至少可以看见下一个故事、下下个故事，羽人还是纠结生出个孩子不会飞可怎么办，而不是变成仅仅为了装饰故事而扑扑翅膀就完事的鸟人。**（网友 小棠）**

其他推荐

《九州·戏中人》

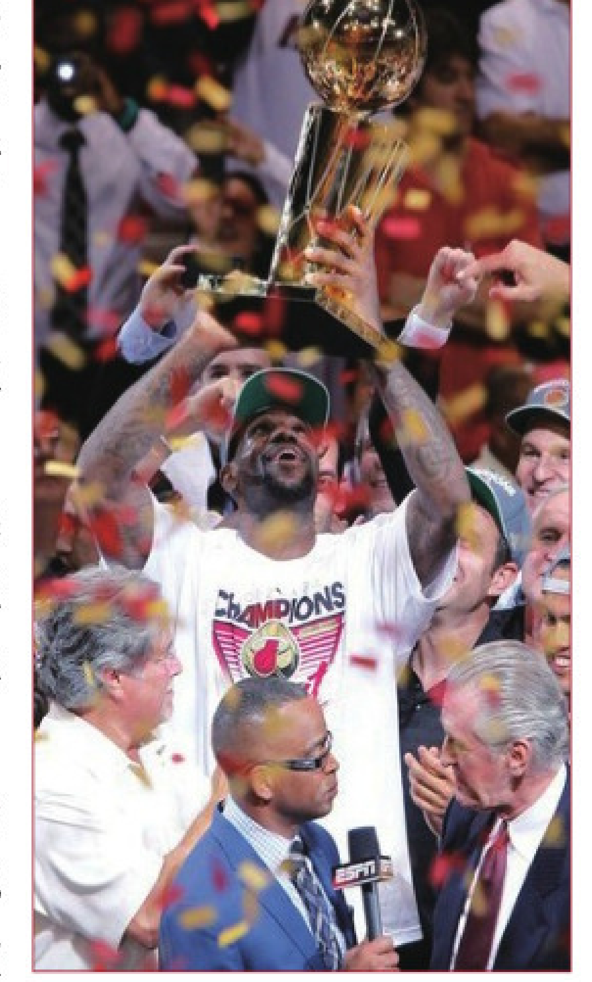
评价：五个中篇构成的故事，网络游戏介入九州的框架，是一个新鲜的尝试。P



登基大典，终于进行

■北京 Joker

当初离开奋斗了7年的骑士，“小皇帝”詹姆斯饱受着各方的压力。有人说他懦弱，有人说他自私，更有说他没有领袖气质的。这些他曾反击过，最终在更为猛烈的炮火下选择了沉默，转而用赛场上的表现来封住这些反对者的嘴，上个赛季他差点成功了，但最终倒在了德国战车诺维斯基率领的小牛脚下，总决赛结束，本已稍微平息的喧闹又再度尘嚣而上。



不过一个赛季后，他还是让这些声音都消失了。你几乎不能对他要求更多，常规赛和总决赛的双料MVP，全面的数据揭示着他对于球队的作用。当初猛烈抨击他的巴克利、魔术师等人也立马掉转论调开始大肆赞扬，詹姆斯终于用球场上的表现征服了这些反对者。

当初奔赴热火与韦德、波什共组三巨头时，人们都在质疑这个组合的可行性，詹姆斯和韦德都是需要控球的球员，而波什偏软的风格又注定不能为两人吸引足够多的内线保护，加之由于三人过高的薪资导致的整体板凳深度偏低，前景更加不被看好。但是他们还是做到了，第一年与总冠军的一步之遥，第二年的成功登基，这其中所付出的努力，恐怕只有他们自己才能体会。

没有人在意他在骑士时是多么的形单影只，身边最有力的帮手也只是瓦莱乔，在别队都开始双核、三核的时候似乎还在奢望着他能只手撑天。詹姆斯渴望胜利，渴望总冠军的荣誉，于是他选择了离开，哪怕要背负一世骂名。我们不能说热火的夺冠是詹姆斯一人的功劳，因为韦德、波什等队友的发挥同样出色，但看着詹姆斯耀眼的数据和比赛中数据体现不出来的作用，他作为一名球员的伟大已无需赘言，9年后，手捧着奥布莱恩奖杯的詹姆斯流泪宣泄道：该死的，终于轮到我了！

数据：五场总决赛，詹姆斯场均28.6分、10.2个篮板、7.4次助攻，总决赛MVP。这个成绩，值得所有人尊敬。

新闻流言板

欧洲杯落下帷幕，“宇宙队”西班牙最终卫冕成功，决赛4球大胜意大利，再次证明了自己的实力。

2012伦敦奥运会开幕，奥运年到来，运动员们做好拿奖牌的准备了么？P

热门游戏TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

大众软件单机游戏关注排行榜

排名	游戏名称	票数
1	仙剑奇侠传五	2309
2	使命召唤——现代战争3	2123
3	仙剑奇侠传四	1987
4	星际争霸Ⅱ	1963
5	上古卷轴Ⅴ——天际	1899
6	植物大战僵尸	1811
7	三国志12	1769
8	孤岛危机2	1633
9	仙剑奇侠传三	1536
10	辐射3	1433

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年7月

编辑点评：《三国志12》终于上榜，问题与亮点同样突出的一代，威力加强版出来后排名是否还会攀升？相较之前的榜单，“三剑”少了一些，一些新的游戏上榜，《使命召唤——现代战争3》占据榜眼位置，可喜可贺。

大众软件网络游戏关注排行榜

排名	游戏名称	票数
1	穿越火线	2311
2	坦克世界	2297
3	魔兽世界	2293
4	天龙八部	1866
5	QQ飞车	1798
6	暗黑破坏神Ⅲ	1765
7	剑侠情缘网络版3	1699
8	CSOL	1533
9	地下城与勇士	1449
10	梦幻西游	1899

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年7月

编辑点评：WoW居然跌下神坛，而且一跌就跌到了第3位，让人颇感诧异，榜眼的《坦克世界》素质不错，排名第2让人信服，不过“暗黑3”较上次榜单依旧未移动位置，看来买号困难和没有国服的问题依旧让玩家提不起兴趣啊。

北美PC游戏单周销量榜

排名	中文名	英文名
1	文明Ⅴ——众神与国王	Sid Meier's Civilization V: Gods & Kings
2	武装突袭Ⅱ——联合行动	Arma Ⅱ: Combined Operations
3	杀出重围合集	Deus Ex: Collections
4	太阳帝国的原罪——起义	Sins of a Solar Empire: Rebellion
5	使命召唤——现代战争3 DLC合集包2	Call of Duty: Modern Warfare 3 Collection 2
6	马克思·佩恩 3	Max Payne 3
7	上古卷轴Ⅴ——天际	The Elder Scrolls V: Skyrim
8	杀出重围——人类革命	Deus Ex: Human Revolutions
9	万智牌——位面行者之战2013	Magic: The Gathering: Duels of the Planeswalkers 2013
10	火炬之光Ⅱ	Torchlight Ⅱ

数据来源：Steam·2012年6月7日

编辑点评：《文明Ⅴ——众神与国王》销量称王，前段时间那个玩了《文明2》10年的人是否也开始进军5代呢？而榜单上的其他诸位也都名头响亮，“老头5”依旧保持着顽强的生命力。

韩国网游单周排行榜

排名	游戏名称	游戏类型
1	暗黑破坏神Ⅲ	ARPG
2	英雄联盟	AOS
3	FIFA OL2	体育–足球
4	永恒之塔	MMORPG
5	突袭OL	FPS
6	天堂	MMORPG
7	DNF	MORPG
8	冒险岛	MMORPG
9	Cyphers	AOS
10	跑跑卡丁车	竞速

数据来源：Gamenote·2012年6月25日

编辑点评：“暗黑3”继续保持首位，不过由于《剑灵》刚开始公测，所以其真实水平要看下一周的排行榜情况。韩专家预测，“暗黑3”将被《剑灵》拉下马，这是否会成真，我们就等待下次榜单吧。

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）

排名	付费版	免费版
1	狂野飙车7：热度	节奏大师
2	堆积木	玩具塔防
3	水果忍者	猴子也疯狂
4	鳄鱼小顽皮爱洗澡	超级蘑菇
5	植物大战僵尸	光之骑士
6	神庙逃亡——勇气	钱来了
7	音	疯狂过山车
8	石器时代抢鲜版–钻石版	愤怒的小鸟太空版（免费版）
9	消除之星	欢乐斗地主
10	愤怒的小鸟太空版	超级坦卡大战

数据来源：App Annie·2012年6月27日

编辑点评：狂野飙车撞飞了小鸟和忍者一路登顶，国产游戏《音》也榜上有名可喜可贺，但是小鸟、僵尸、小鳄鱼依旧是榜单的常驻选手，《欢乐斗地主》欢乐入围，喜闻乐见的游戏还真有群众基础。

国内Android应用排行榜——游戏类

排名	热门下载排行	用户热评排行
1	雷霆赛车2高清版	三国志无双战
2	高速骑士	植物战争
3	捕鱼达人	灵魂争霸中文版
4	水果忍者（中国版）	神庙逃亡——勇气
5	愤怒的小鸟完整版	雷霆赛车2高清版
6	神庙逃亡——勇气	宝石矿工2
7	超级足球巨星	极限摩托2高清版
8	会说话的汤姆猫2免费	超级足球巨星
9	水果忍者高清版	高速骑士
10	三国志无双战	欧洲杯足球

数据来源：Appchina应用汇（www.appchina.com）·2012年6月

编辑点评：《三国志无双战》以三国战争故事为背景题材的仿无双动作大作。游戏整体玩法很简单，每次过关之后，用积攒的金币购买道具、卡、技能，令英雄成长。游戏总体可玩度不是特别高，但体验如此还原并且适宜手机操作的游戏并不多。



订阅方法

1.到当地邮局汇款

收款人：大众软件杂志社　收款人地址：北京市100143信箱103分箱　邮编：100143　汇款金额：XXX元

汇款单附言请写明订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.淘宝网订阅

店铺名称：大众软件读者俱乐部　网店地址：http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）

乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。

联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623 88118588-8000

邮寄方式

本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元；中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



出片日



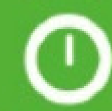
上班

午休时间
11:30 - 13:00





总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00





SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊



强档攻略



评测室



评测样品



放松



Desktop



抓狂的专题组

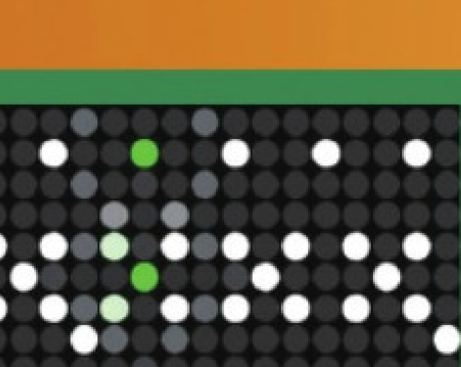


小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑



写作



灵感



最佳应用



出片结束



邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN